№ 08 2013 191

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

THE LAST OF US
Незабываемое путешествие по мертвой Америке

KILLER INSTINCT

SOUL SACRIFICE
Неземные страдания и боль

METAL GEAR SOLID V

TITANFALL

THE SWAPPER

MAD MAX

PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE

LEGO CITY: UNDERCOVER
GTA из конструктора

THE CREW

BATTLEFIELD 4

NEED FOR SPEED: RIVALS

DEAD RISING 3

THE ORDER: 1886

18+

RED ORCHESTRA 2: RISING STORM

FORZA MOTORSPORT 5

E3 40 страниц

TOM CLANCY'S THE DIVISION

НОВЫЙ СОЮЗ
МИРОВОЙ ЭКСКЛЮЗИВ. ТРИ ЧАСА В ИГРЕ

Издательский дом Техно мир
9 771560 258026 13008

GT ACADEMY.
ОСТАНЕТСЯ ТОЛЬКО ОДИН.

Уже более 4 лет Nissan Nismo совместно с PlayStation® воплощает мечты геймеров всего мира.
GT Academy дает тебе шанс раскрыть свой талант и превратиться в настоящего гонщика! Спеши стать частью команды Nissan Nismo, и, возможно, именно тебе откроется доступ не только в виртуальный, но и в реальный мир профессиональных гонок! Готов пересесть со своего мягкого дивана в гоночное кресло автомобиля Nissan GT-R Nismo GT3? Узнай подробности на **www.gt-academy.nissan.ru.**

Служба поддержки клиентов ☎ 8 800 200 59 90

NISSAN
Innovation that excites*
NISSAN
nismo
32
NISSAN
GT ACADEMY
PS3
POWERED BY
G-DRIVE
OFFICIAL FUEL
*Инновации, которые восхищают. На правах рекламы.

ИГРОМАНИЯ

08 АВГУСТ (191) 2013
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

Приветствую!

Как вы все прекрасно понимаете, работа над этим номером прошла под эгидой E3. Даже когда двери Выставочного центра давно закрылись, мы продолжали связываться с корреспондентами, побывавшими на презентациях, до которых мы не добрались сами (побывать везде было просто невозможно — для этого пришлось бы вывезти в Лос-Анджелес человек сто), уточняли детали, удаленно выходили на связь с разработчиками, чтобы они пояснили некоторые непонятные моменты, суммировали и анализировали собранные данные. И писали, писали, пис*а*ли. Даже когда до сдачи номера в типографию оставались считанные часы, продолжала появляться информация про игры, требующая если не полного, то значительного переписывания текстов. Садились и переписывали.

В результате на свет родился сорокастраничный репортаж, собравший в себе все самое важное, самое актуальное, самое необходимое, что нужно знать, во-первых, о выставке, во-вторых, в целом об играх на ближайшие... полгода минимум. То есть даже если вы вообще не следили за E3 и за всеми трендами и проектами, которые там были обозначены и представлены, то просто читаете статью (и смотрите видео на диске), и все нужные знания раскладываются у вас в голове по полочкам.

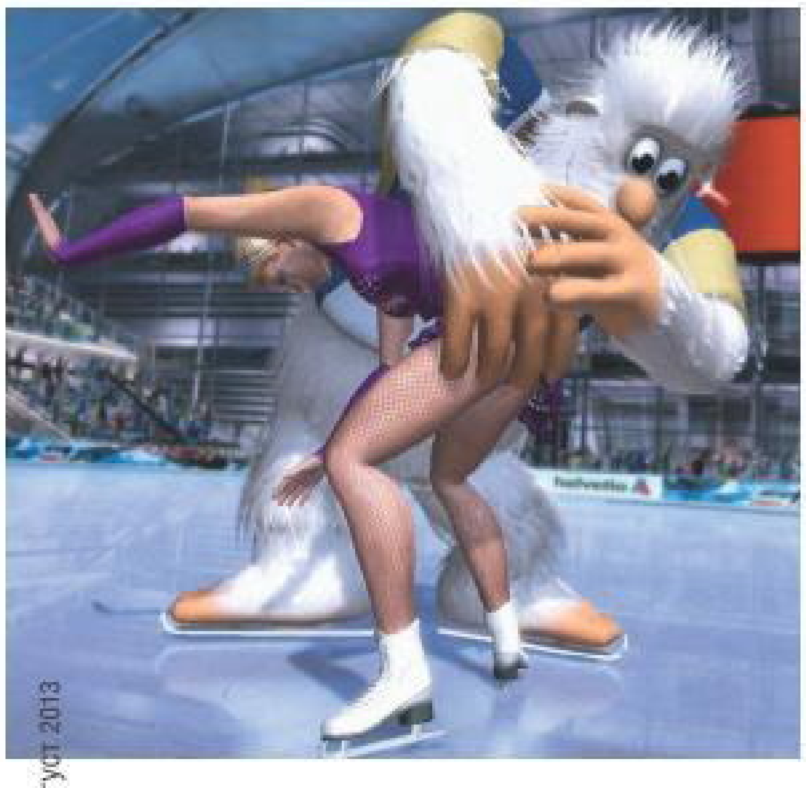
И в завершение главредского выпуска, как всегда, о погоде. На дворе середина лета, июльская жара, девчонки в купальниках, пацаны в сандалиях на высокий носок — в общем, мало что в этом мире меняется. А вот с играми творятся прямо-таки нетрадиционные перемены. Летнее затишье почти не чувствуется: отличных проектов выходит много, и, что важно, в конце июля и в августе нас ожидают тоже немало интересных релизов. Прямо страшно отправляться в отпуск — вернешься и обнаружишь, что пропустил множество замечательных игр.

Впрочем, отдыхать все равно нужно, а потому каждому из вас в отдельности желаю отличного лета, как следует загореть и, набравшись сил, быть полностью готовым к тому, что случится осенью. Потому что этой осенью нас ждет такое цунами важнейших проектов и такой вал некстгена, что нам тут, в редакции, даже немного страшно... Шутки шутками, но битва за право писать рецензию на Watch_Dogs уже началась.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

НЕФОРМАТНЫЙ СПОРТ



Что могут предложить спортивные игры, помимо футбола, — исследуем темные закоулки спортивного жанра.

Подробности на *стр. 122*.

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова

Редакторы — Геворг Акопян, Линар Феткулов, Дмитрий Колганов, Алена Ермилова, Ян Кузовлев

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская

WWW.IGROMANIA.RU
Руководитель проекта — Денис Давыдов

ИЗДАТЕЛЬ — ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Учредители — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ — ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail: — emelya@igromania.ru, vozvrat@igromania.ru

Менеджеры — Дмитрий Емельянов, Наталья Широкова

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE
Published by TechnoMir PH Ltd
since 1997

Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2013 © Igromania, 1997-2013
Тираж 101 540 Circulation 101 540

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 27 августа!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

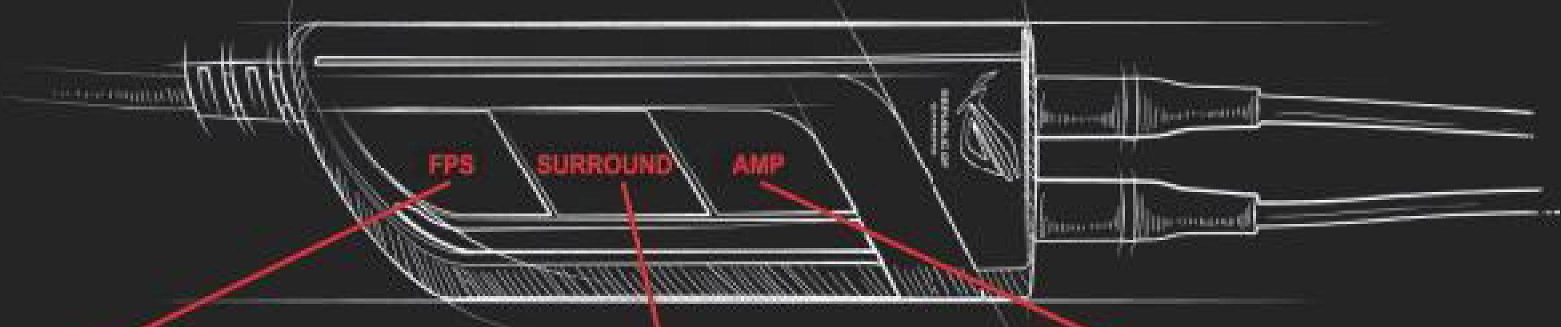
REPUBLIC OF GAMERS

ВЫБОР ЧЕМПИОНОВ

ORION PRO

Играй комфортно. Побеждай стильно.

Уникальный аудиопроцессор ROG Spitfire
Не требует установки драйверов



Режим FPS EQ
Геймеры смогут более четко определить направление, откуда доносятся шаги противника, выстрелы, крики и другие звуки.

7.1 виртуальное пространственное звучание
ROG Spitfire реализует режим виртуального пространственного звучания в формате 7.1, добавляя в игру еще большую реалистичность.

Встроенный усилитель звука
Улучшение внутригровых звуков

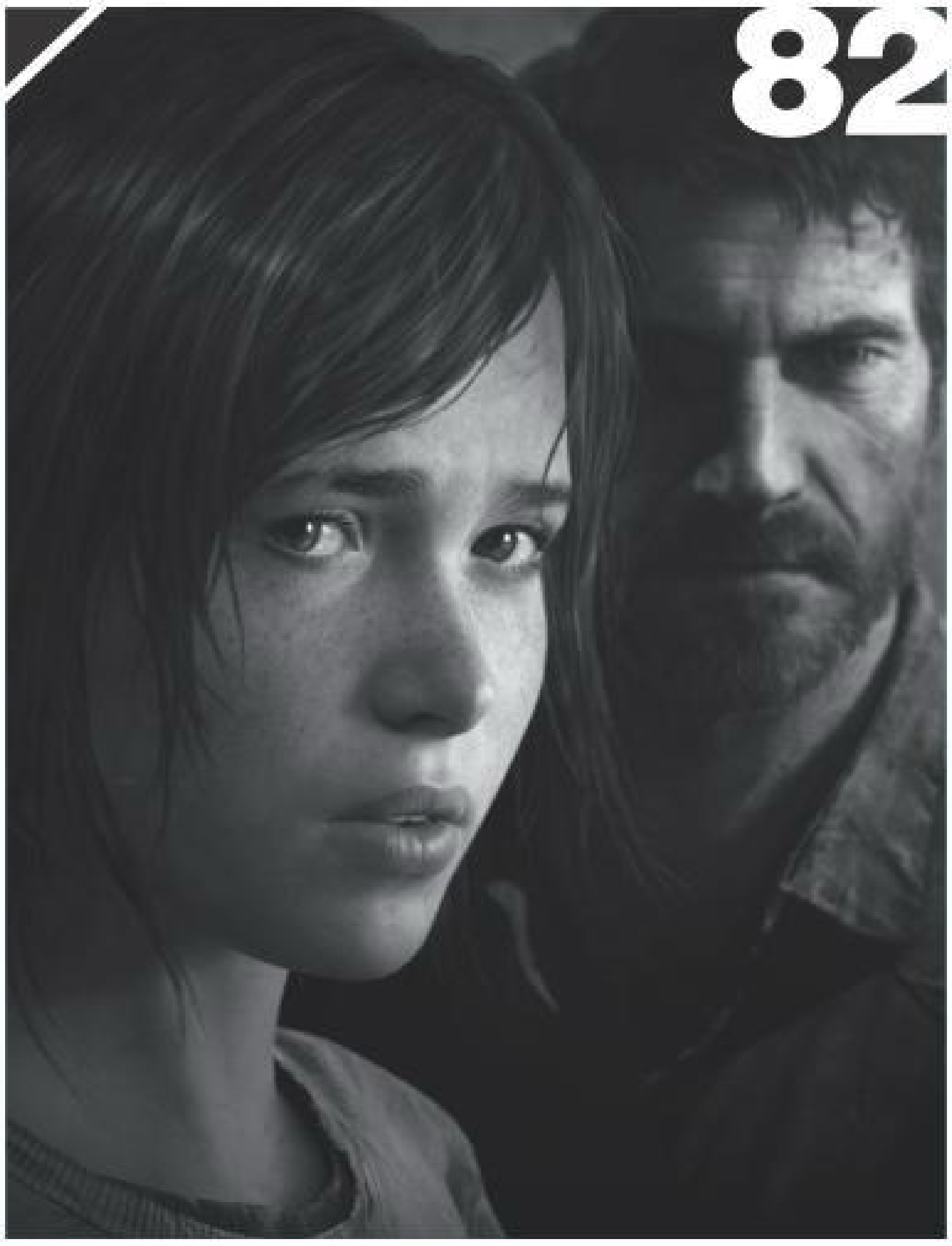
Высококачественные драйверы с неодимовыми магнитами
Для четкого звучания с богатыми басами и сверхнизким уровнем искажений

Устранение шумов до 30 дБ
Для полного погружения в игру

ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

СОДЕРЖАНИЕ №08 (191) 2013

E3 2013 Возвращение великого шоу



The Last of Us Дитя человеческое

8-21 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
8 Не одной строкой

14-21 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
14 Новый Союз

22-38 В РАЗРАБОТКЕ
22 **Рейтинговая система игровых рубрик**
23 Игромания рекомендует
24 Dragon's Crown
26 Saints Row 4
28 Hellraid
30 Road Redemption
32 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
34 The Forest
36 Ace Attorney: Dual Destinies

39-79 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
39 E3 2013: Возвращение великого шоу
40 Со щитом или на щите: конференция Microsoft
44 Ryse: Son of Rome
45 Project Spark
46 Crimson Dragon
47 Killer Instinct
48 Forza Motosport 5
49 Dead Rising 3
50 Titanfall
52 А мы пойдем другим путем: конференция Sony
56 The Order: 1886
57 Mad Max
58 Knack
59 Любить нельзя ненавидеть: конференция Electronic Arts
62 Plants vs. Zombies: Garden Warfare
63 Mirrors Edge
64 Battlefield 4
65 Need for Speed: Rivals
66 Французская революция: конференция Ubisoft
68 The Crew
69 Tom Clancy's The Division
70 Сила традиций: онлайновая презентация Nintendo
72 Pokemon X & Y
Mario Kart 8
Super Smash Bros.
73 Super Mario 3D World
Bayonetta 2 * Donkey Kong Country: Tropical Freeze
74 Мысли вслух
76 Неловксоти выставки
77 Девушки E3
78 В лабиринте E3

80-81 ПРАВИЛА ИГРЫ
80 20 правил игры Американа Макги

82-117 ВЕРДИКТ
82 The Last of Us

ИГРОМАНИЯ

Ace Attorney: Dual Destinies 36
Assassin's Creed 3 23
Battlefield 4 64
Bayonetta 2 73
BioShock Infinite 23
Crimson Dragon 46
DayZ 121
Dead Rising 3 49
Donkey Kong Country Returns 3D 100
Donkey Kong Country: Tropical Freeze 73
Dragon's Crown..........24
Expeditions: Conquistador..........112
Far Cry 3..........23
Final Fantasy XIV: A Realm Reborn....118
Forza Motosport 5..........48
Gangstar Vegas 117
Gunpoint..........111
Hellraid 28
Home — A Unique Horror Adventure 115
Killer Instinct 47
Knack..........58
LEGO City Undercover..........102
Mad Max 57
Mario Kart 8 72
Marvel Heroes..........106
Metal Gear Online..........119
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain..........32
Metro: Last Light..........23
Mirrors Edge..........63
Need for Speed: Rivals..........65
Path of Exile..........23, 121
Plants vs. Zombies: Garden Warfare......62
Pokemon X & Y..........72
Project Spark..........45
Red Orchestra 2: Rising Storm......104
Remember Me..........23
Road Redemption..........30
Ryse: Son of Rome..........44
Saints Row 4 26
Solar Tempest 119
Soul Sacrafice 96
Super Mario 3D World..........73
Super Smash Bros. 72
The Crew 68
The Elder Scrolls Online 121
The Forest..........34
The Howler 114
The Incredible Adventures of Van Helsing..........113
The Last of Us..........82
The Night of the Rabbit 110
The Order: 1886 56
The Swapper 108
The War Z..........119
Titanfall..........50
Tom Clancy's The Division 69
Warhammer 40 000: Eternal Crusade..........119
Warhammer Quest 115
World of Tanks..........120
World of Warships 120
World of Warcraft..........121
World War Z..........116
XCOM: Enemy Unknown 23, 114
Новый Союз 14

96 Soul Sacrafice
100 Donkey Kong Country Returns 3D
102 LEGO City Undercover
104 Red Orchestra 2: Rising Storm
106 Marvel Heroes
108 The Swapper
110 The Night of the Rabbit
111 Gunpoint
112 Expeditions: Conquistador
113 The Incredible Adventures of Van Helsing
114 Мобильный дайджест

118-121 ОНЛАЙН
118 Дайджест онлайна

122-129 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
122 Неформатный спорт

130-131 КИНО
130 Заклятие

132-147 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
132 Железные новинки

Тесты
136 Ноутбук Apple MacBook Pro with Retina
139 Видеокарты NVIDIA GeForce GTX 770 и GTX 760
142 Монитор BenQ XL2720T
144 Компьютер Meijin GTX 780 SLI
146 Разумный компьютер за разумные деньги

148-153 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
148 Тест № 8. Август
149 Сканворд № 8. Август
150 Фотографическая память № 8. Август
153 Подведение итогов за №06/2013

КАЛЕНДАРЬ
151 Need for Speed: Rivals
152 Watch_Dogs

154-160 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Mirrors Edge
Plants vs. Zombies: Garden Warfare

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Mirrors Edge
Batman Arkham Origins
The Last of Us
Plants vs. Zombies

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Nissan ....2-я обложка
Nival ....3-я обложка
ООО «Кинокомпания «Каро Премьер» ....4-я обложка

В номере:
Ariston Media Service........7
Asus..........3
Nissan..........1
Колледж предпринимательства №11..........51
Магазин «СуперГерои» ...5

Магазин «СуперГерои» представляет

Фигурки
Герои популярных фильмов, мультфильмов и компьютерных игр

Статуэтки
Изготовленные из искусственного камня с элементами из ткани или кожи

Модель-киты
Собери грозного робота своими руками

Японские куклы
Коллекционные японские куклы Pullip, DAL, Taeyang и J-Doll

Магазин коллекционных фигурок
SUPERHEROES.RU
Реклама

Заказы принимаются на сайте в круглосуточном режиме. Консультации по вопросам размещения заказа и ассортименту по телефону (499) 166-04-41.
Форум для общения — forum.superheroes.ru

«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Один из выпусков

Всем привет!

Этот месяц целиком прошел под флагом E3. Вас ждут горячие подробности о новых консолях и просто море игровых анонсов! Мы подготовили видеорепортаж с выставки из Лос-Анджелеса. Мероприятие оказалось самым бодрым и информативным за последние годы, и «Игромания» представляет подробный обзор. Смотрите наш видеоматериал на диске — от пресс-конференций нулевого дня до сияющих огнями в полумраке стендов. От интервью с разработчиками до геймплея самых многообещающих проектов. В кадре — Battlefield 4, Titanfall, Destiny, Disney Infinity и другие игры. Также — интервью и рассказы о презентациях! А еще вы увидите вечеринку Ouya, танковые войска перед выставочным центром, кадры с пресс-конференций и настоящий космический корабль.

Инопланетные вторжения на Землю

В конце XIX века люди впервые всерьез задумались о том, что на других планетах могут жить наши братья по разуму. Мысль тут же подхватили писатели-фантасты во главе с Гербертом Уэллсом. И уже он в знаменитом романе «Война миров» предупреждал, что если пришельцы захотят заглянуть к нам в гости, то вряд ли с мирными намерениями. С тех пор прошло уже более века — за

это время Земля пережила сотни инопланетных вторжений... К счастью, лишь на страницах книг, в фильмах, телесериалах и, конечно же, в играх. Проекты, в которых Земля становится полем боя между людьми и внеземными цивилизациями, появляются с завидной регулярностью. Вот и в нынешнем году уже вышли Earth Defense Force 2025, Crysis 3 и Anomaly 2, а на подходе — The Bureau: XCOM Declassified. Виртуальные войны миров не затихают, и о самых памятных из них мы расскажем в сегодняшней «Десятке».

Легенды игровой индустрии — The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Мы уже давно привыкли, что премьеры большинства мало-мальски значимых голливудских блокбастеров сопровождаются релизами игр по их мотивам. Обыч-

но их качество оставляет желать много лучшего. Впрочем, из этого правила есть и несколько приятных исключений и даже один почти уникальный пример, когда игра, приуроченная к выходу фильма, оказалась на порядок удачнее и успешнее его самого. Этой игрой стал боевик The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, выпущенный к релизу картины «Хроники Риддика».

Мнения

Главное «мнение» этого номера посвящено игре «**Одни из нас**». Наконец-то видеоигры доросли до лучших фильмов по части атмосферы и подачи сюжета. Наконец-то появился проект, в котором геймплей не мешает рассказывать историю, а наоборот — дополняет ее. Очень трогательную, но при этом жуткую и взрослую историю. Своими впечатлениями от нового шедевра Naughty Dog делится Алексей Макаренков.
Помимо этого, вас ждут мнения по **Remember Me**, **Deadpool** и **The Swapper**.

Игровые новости

На июньской выставке E3 2013 было больше громких анонсов, чем за последние полгода. Эксклюзивы и мультиплатформенные проекты представили как производители консолей, так и обычные издатели, большие и малые. Смотрите на диске все самое главное об анонсах по-

следнего месяца вместе с видеороликами и субтитрами!
В этом выпуске: Mirror's Edge — бегущая девушка возвращается, и на этот раз она здорово умеет драться. Первые кадры свежего Star Wars: Battlefront. Мультиплеерный боевик Destiny от создателей Halo показывает мрачное будущее; последний город планеты — на террито-

рии России! Новое игровое видео PayDay 2: как правильно грабить банки. Square Enix анонсирует игру из жизни привидений: детектив расследует собственное убийство. Смотрите на диске — это и многое другое!

Новости индустрии

Июнь оказался очень бурным месяцем для индустрии, и главная новость — это схватка двух консолей. Главной ареной для состязания в силе богатырской стала, конечно же, выставка E3, где компания Sony очень ловко перехватила инициативу у Microsoft. В информационной

битве будущая консоль Xbox One была полностью разгромлена, что вынудило Microsoft перегруппировываться и менять планы. Но за этот месяц накопились и другие интересные новости — и о них мы тоже расскажем!

В этом выпуске: выставка E3 началась со дня пресс-конференций крупнейших игровых компаний. Microsoft, Sony, Ubisoft и Electronic Arts показывали все, что запасали долгие месяцы. Nintendo в онлайновой презентации продемонстрировала новые игры с давно знакомыми персонажами. Результаты E3: много ли народа посетило выставку? Главный сюрприз: Microsoft решила пойти навстречу игрокам и не стала привязывать Xbox One к интернету. Компания Valve задумала разрешить геймерам делиться друг с другом играми в Steam. Для шлема Oculus Rift создается первый эротический квест. Компьютерный пират портировал консольную игру на PC, чтобы «восстановить справедливость». Китайские разработчики игр украли Шрека и заставили его сражаться. Жилет виртуальной реальности будет бить игроков током. Компания Blizzard решила переделать заново онлайновый проект под кодовым названием «Титан».

Игровая культура

Игровая культура — плод коллективного разума миллионов геймеров и разработчиков. Она непрерывно развивается и меняется. Уходят и приходят идеи и мемы, появляются новые шедевры связанного с играми творчества, и создатели игр постоянно подпитывают этот бурлящий котел. А мы вылавливаем из него все самое лучшее и интересное!

В этом выпуске: Лерой Дженкинс спел хором с героями World of Warcraft. Xbox One и PlayStation 4 построили из конструктора LEGO. Сенсор Kinect снялся в роли злого компьютера. Игра Baldur's Gate стала трехмерной. Студия Corridor Digital сняла короткометражку по мотивам серии Zelda. Неожиданная опасность: полицейские учатся в онлайновых играх плохим привычкам. Искусственный интеллект рисует пиксель-арт из кубиков «Тетриса». Не стреляйте в пианиста: музыканты исполнили попурри по мотивам Halo. В Minecraft построили аттракцион по мотивам «Охотников за привидениями». Знаменитые герои игр появляются на пенке от кофе. Калифорнийский кузнец выковал меч из Final Fantasy.

Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

В этом выпуске:

- **Too Human**
- **Homeworld 2**
- **Spyro the Dragon**
- **Secret of Mana**

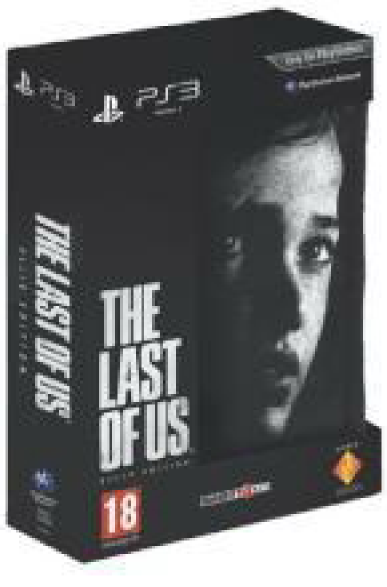
Unboxing

Распаковка коллекционных изданий игр — увлекательное занятие. Подход «Игромании» к этому процессу предельно серьезен. Мы не красуемся перед камерой, а показываем вам крупным планом самое главное — содержимое заветных коробок во всех деталях, чтобы вы смогли сами без труда отличить действительно шикарные издания от откровенного барахла за тройную цену. Ну а сам процесс снабжаем комментариями, ехидными и не очень, — в зависимости от того, что встречает нас внутри коллекционок.

В этом выпуске:

— **«Одни из нас. Специальное издание. Элли»**.

Внутри коробки мы обнаружили артбук, первый выпуск тематического комикса, наклейку для геймпада и прочие прелести.



Celebrate the games!

реклама

AUGUST 21–25, 2013 COLOGNE

www.gamescom-cologne.com
gamescom

Представительство Кельнмессе в России: ООО «Центр информации немецкой экономики»
1-й Казачий пер., 5
119017 Москва
Тел.: +7 495 7301347
Факс: +7 495 7303432
o.yugova@koelnmesse.ru
www.koelnmesse.ru

BIU
koelnmesse

Многоэкранный мир

Выставка E3 затмила собой все остальные события. А потому мы решили сделать совершенно отдельной темой сегодняшней статьи — вне нашего огромного обзора мероприятия — один из самых интересных трендов этой выставки. Массовую поддержку «второго экрана»!

«Мы — нация многоэкранщиков. Большинство потребителей медиаконтента проводят свою жизнь перед экранами, будь то компьютер, смартфон, планшет или ТВ... Использование нескольких экранов и выполнение нескольких действий одновременно дают нам ощущение большей результативности, более эффективного использования времени» — так начинается презентация на тему исследования **Google**, озаглавленного «Новый многоэкранный мир: исследование кросс-платформенного поведения». Как видим, дело не только в играх — они лишь следуют общей моде. Интересно, куда же она нас привела?

И целого экрана мало

Многоэкранный мир строился не сразу. Первые кирпичики начали закладывать более десяти лет назад — например, к приставке GameCube можно было подключить в качестве джойстика портатив Game Boy Advance и использовать его экран для получения разной информации. С ростом популярности смартфонов и планшетов разработчики начали задумываться, как бы использовать эту популярность себе во благо. Долго зревшая идея должна была рано или поздно взорваться. И она взорвалась!

Произошло это на E3 2013. При изучении новинок создавалось ощущение, что разработчики поделились на две категории — те, кто сделал игру со вторым экраном, и те, кто забыл о нем упомянуть. **Project Spark**, **Watch_Dogs**, **Need for Speed: Rivals**, **The Crew**, **The Division**, **Assassin's Creed: Black Flag**, **Battlefield 4**, **Dead Rising 3**, **Call of Duty: Ghosts**, **Destiny**, **Ryse: Son of Rome**, **Killer Instinct** и практически все игры для PlayStation 4 и Wii U, и это явно не полный список — честно говоря, сложнее было найти ретроградов, все еще считающих, что одного экрана игроку хватит за глаза.

Конечно, большая часть таких экспериментов сделана лишь для галочки, но есть и несколько новаторских примеров. Давайте посмотрим, что же интересного может предложить игровая индустрия владельцам планшетов и смартфонов.

Хит-парад

Даже разработчики старых игр следуют модным трендам: в Deus Ex: Human Revolution — Director's Cut появилась поддержка SmartGlass и Vita.

Приз за лучшую реализацию концепции «второго окна» уходит студии DICE. Вернув на поля сражений командиров, она обеспечила их мобильным приложением для управления боем. Командир наблюдает за всей картой, отдает приказы, проводит разведку, сбрасывает боеприпасы и вызывает ракетный удар. По сути, это полноценная игра, этакая стратегия, только в качестве юнитов живые игроки, которые приказы выполнять не любят, зато очень даже могут обложить матом и затребовать поддержку. Кто там просил реализм в стратегиях?

Приз за самую навязчивую рекламу вручаем создателям **Dead Rising 3**. Заключив договор с Microsoft, они добавили для устройств с поддержкой SmartGlass эксклюзивный контент — игровые бонусы и дополнительные миссии. Правда, сделали это очень атмосферно. Владелец планшета или смартфона на базе Windows получает «звонок» от игрового персонажа, закрывшегося от нашествия зомби в армейском арсенале. С ним связана небольшая сюжетная линия, плюс он может провести артиллерийский обстрел территории по указанным игроком координатам.

Приз за самое аутентичное применение второго экрана получает **Watch_Dogs**. Вся игра строится вокруг мобильника главного героя, с помощью которого он получает почти полную власть над городом. Мобильное приложение становится логичным дополнением: игрок может изучать карту, отдельные локации, может вызвать план здания, чтобы продумать прохождение миссии. Ему доступна слежка за врагами и друзьями, причем не только игровыми, но и реальными. Вы можете посмотреть, чем они занимаются в игре, загрузить запись прохождения ими какой-либо миссии, чтобы выучить пару новых трюков, или же поглумиться, какие они нубы. Также можно подсобить другу с прохождением — возможностей для этого масса. Например, чтобы помочь ему остаться незамеченным, можно отрубить свет во всем городе.

В играх с развитой системой кастомизации игроки могут часами сидеть в редакторе, подби-

Так видят использование второго экрана разработчики игр. В жизни все получается не так красиво.

рая своему персонажу или транспортному средству уникальный вид, подолгу сравнивать характеристики снаряжения и искать наилучшее сочетание. Поэтому приз за самое полезное мобильное приложение получает гоночный экшен **The Crew**. Игрок получает полный доступ в игровой гараж, где может собирать машину своей мечты с максимальным комфортом, валяясь на диване или трясясь в вагоне метро.

Медаль за спасение утопающих вручается **Project Spark**. Напомним, что это игра-редактор, где можно построить целый виртуальный мир. Вот только у консолей нет мышки, а геймпад для тонкой работы в редакторе подходит не лучшим образом. Тут-то на помощь и приходит планшет, который здорово облегает жизнь, по удобству превосходя даже мышь: знай води пальцем по экрану, выстраивая горы и равнины, засаживай их лесами и населяй разными монстрами. Про такой мир не скажешь, мол, он пальцем деланный! Хотя…

Второй состав

Все главные награды розданы, остальным играм достались лишь утешительные призы. **The Division** получает почетную грамоту за возможность лечить, всячески помогать или мешать другим игрокам, управлять дронами, вести разведку и даже лично высаживаться в самую гущу сражения. Коньяк «Адмиральский» достается **Assassin's Creed: Black Flag** за использование планшета для контроля своей флотилии и навигации. Значок «Лучший помощник полиции» уходит **Need for Speed: Rivals**, где с помощью мобильника можно вызвать полицейский вертолет.

Орден «Ударника социалистического труда» вручается **Ryse: Son of Rome** за социальную интеграцию: с помощью планшета игроки могут записывать ролики, подсматривать прохождение уровня у друзей, общаться, редактировать профиль, наблюдать за развитием персонажа и прочее. **Killer Instinct** поощряется именными часами за постоянную боевую готовность: благодаря мобильному варианту лобби игроки не пропустят вызов на сетевой поединок, даже если проходят одиночную кампанию.

Destiny получает почетное прозвище «Болтливый Джо», так как использует второй экран преимущественно для чата. И, наконец, титул «Лучший партизан года» вручается **Call of Duty: Ghosts** — известно, что поддержка второго экрана будет, однако подробности не рассказали. Как партизаны на допросе!

Покажите виновного!

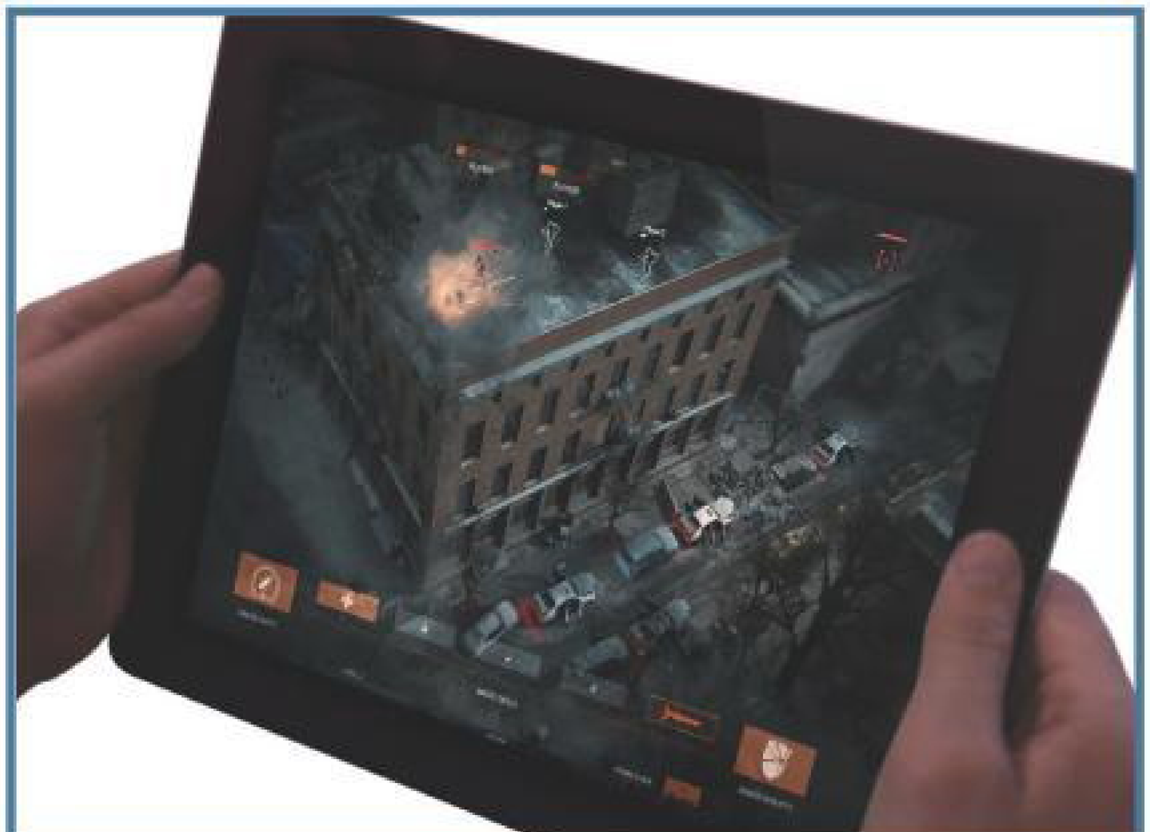
Возникает вопрос, а кто виноват в начале «многоэкранного бума» в играх? Думаем, вы уже догадались — наша старая добрая **Nintendo**. Она верно угадала, в какую сторону катится развитие рынка, и создала Wii U — консоль с геймпадом в виде планшета. Конкуренты испугались, так как идея действительно была гениальная. **Sony** немедленно приспособила под второй экран портатив Vita, а **Microsoft** анонсировала поддержку планшетов и смартфонов с помощью SmartGlass.

Самое смешное, что паниковали совершенно зря. Слишком быстрое развитие мобильного рынка сделало Wii U аутсайдером — резистивный экран с TN-матрицей стал таким дремучим антиквариатом, которого даже на дешевых китайских планшетах не встретишь. Да и других ошибок при создании Wii U было допущено немало.

Перо сильнее меча, мобильник сильнее пистолета!

В общем, Nintendo устроила всем фальстарт. Vita была слишком дорогой, и вторым экраном служить не могла — у PS3 просто не хватало на это мощности. Та же ситуация была со SmartGlass: бумажный анонс без реальных последствий. И только к E3 2013 все части пазла сошлись воедино: новые консоли легко справляются с поддержкой второго экрана, Vita дешевеет, у Microsoft появился планшет, который надо продвигать. В результате и получился тот самый бум игр с поддержкой многоэкранности.

Но это лишь начало, первая волна, где поддержка второго экрана введена все же скорее для галочки или для повышения удобства. Разве что Project Spark отличился, кардинально улучшив с помощью планшета управление игры. Но даже в таком виде многие варианты использования планшетов и смартфонов выглядят очень интересно. Так что ждем от разработчиков новых креативных идей!



The Division позволяет игрокам с планшетами вести свою собственную игру.

Режим командира в Battlefield 4: нажми на кнопку, получишь результат, и мечта союзников осуществится. Или же куча врагов сильно огорчится, что, в сущности, одно и то же.

Овес нынче дорог

Насколько подскочит стоимость разработки игр на некстгене, какими способами индустрия будет решать эту проблему и как это отразится на обычных игроках

Почти все игроки, даже те, кто всю жизнь сидел лишь за ПК, ждут выхода следующего поколения приставок: наконец-то закончится многолетний застой в технологиях, графика в консольных портах станет лучше. Зато разработчики видят в новых приставках не только новые возможности, но и массу новых проблем, главная из которых — рост бюджетов.

В прошлый раз выход PS3 и Xbox 360 увеличил стоимость разработки в разы, а то и на целый порядок, что стало одной из причин кризиса среднебюджетных игр, о котором мы говорили в предыдущей статье. Ну а что ждет индустрию на этот раз? Давайте послушаем самих разработчиков. Глава студии **Guerrilla Games** Хермен Хюльст задает дискуссии оптимистичный тон: «Все не так страшно, как пытаются убедить вас некоторые люди».

Демонстрация Killzone: Shadow Fall не произвела особого впечатления. Красиво, конечно, но «все это уже было в «Симпсонах», то есть на ПК.

По словам Хюльста, стоимость разработки для PS4, конечно, выше, чем для PS3, но отнюдь не в разы. Если над первыми двумя частями **Killzone** работала команда из 125 человек, то для разработки **Killzone: Shadow Fall** ее увеличили лишь до 150. С одной стороны, новые технологии усложняют работу, повышают планку качества в графике, физике, анимации, AI. Однако технологии также облегчают труд разработчиков, предоставляя им более простые, мощные и эффективные инструменты.

Вице-президент внутренних студий **Sony** Майкл Денни тоже считает, что нового скачка бюджетов не будет по очень простой причине — расти дальше им просто некуда: «Современные игры ААА-класса уже сейчас требуют вложения огромных средств и усилий. Думаю, вы удивитесь, если я скажу, что с появлением PS4 стоимость разработки скакнет вверх не так уж и сильно; студии и так используют все имеющиеся у них ресурсы по максимуму». Майкл отметил, что Sony теперь делает ставку на инди и среднебюджетные игры, хотя от больших проектов они тоже не откажутся.

Кто-то может возразить, что обе приведенные цитаты принадлежат Sony (Guerrilla Games, как известно, одна из ее внутренних студий), так что логично, что их авторы говорят о PS4 только хорошее. Поэтому для полноты картины приведем мнение независимого разработчика, в роли которого выступит исполнительный продюсер гоночного экшена **GRID 2** Клайв Муди, — он считает, что игры для PS4 будет делать даже легче, чем для PS3.

Клайв сослался на мнение программистов из своей команды, которые уже успели ознакомиться с начинкой PS4 и заявили, что благодаря простой, хорошо знакомой и дружелюбной к разработчикам PC-архитектуре работать станет несколько проще. Это прекрасная иллюстрация к тому, как новые технологии могут не только усложнить, но и облегчить жизнь разработчиков. Сможет ли похвастать тем же самым новый Xbox — пока вопрос.

Создатели GRID 2 говорят, что работать с PS4 легко, — вот только сами переходить на эту платформу не торопятся, так что новый GRID пока обходит некстгены стороной.

За удовольствие надо платить

Ну а теперь настала пора положить в бочку меда маленькую ложечку дегтя. Качественная графика, конечно, в какой-то степени зависит от технологий.

Игровые сериалы от Telltale — почти интерактивное кино с минимумом геймплея. Смогут ли пойти по этому пути другие разработчики? Valve, например, делает свой третий эпизод Half-Life 2 уже… Впрочем, не будем о грустном.

Шейдерная травка, мыльные разводы постэффектов… Но, во-первых, уже известно, что новые приставки не собираются ставить рекордов скорости, во-вторых, на одних технологиях далеко не уедешь. Если не будет роста бюджетов, на кардинальный прорыв в области графики можно не рассчитывать.

Художник и аниматор студии **BioWare** Нил Томпсон считает, что резкий рывок в технологиях, который совершили PS3 и Xbox 360, нанес индустрии больше вреда, чем пользы. Во-первых, форсировав гонку технологий, эти приставки вызвали неудержимый рост бюджетов, к которому разработчики оказались просто не готовы, а во-вторых, они слишком завысили ожидания игроков. Помня о том, насколько отличалась PS3 от PS2 и Xbox 360 от Xbox, люди ждут от новых консолей чуть ли не чуда, на которое сегодня рассчитывать просто не приходится: платформодержатели осознали свои ошибки и не собираются допускать их вновь.

«Новое поколение, разумеется, тоже сделает скачок в технологиях, но он будет не столь очевидным. Мы не можем рассчитывать, что команды разработчиков снова вырастут в десять раз, так как для этого потребуются совсем уж сумасшедшие бюджеты; издателям пришлось бы продавать по 20-30 миллионов копий, чтобы только оправдать расходы на разработку», — говорит Томпсон.

Можно было бы сказать «на нет и суда нет». Только это не поможет. Без «очевидных скачков» в технологиях игроки могут и на старых PS3 с Xbox 360 поиграть, вот только что-то не хотят. Продажи день ото дня падают, а издатели в ужасе выдирают себе волосы из подмышек, так как понимают, что в ближайшую пару лет прибыли от новых приставок не видать: аудитория поначалу будет маленькая, игр и того меньше, так что старые приставки останутся главным источником дохода.

Что делать? Изыскивать любые возможности, чтобы «завести» мотор некстгенов как можно раньше. Получится это или нет — неизвестно, но стараться будут, и примерные планы штурма некстген-крепости намечены уже сейчас.

Утром деньги, вечером стулья

Хидео Кодзима считает, что хорошим ответом на рост бюджетов может стать переход на выпуск игр небольшими эпизодами, как это делают сейчас **Telltale Games** со своими сериалами **Back to the Future** и **The Walking Dead** или производители онлайновых игр, регулярно выпускающие дополнения. Как же поможет эта схема сэкономить деньги?

«Издателям необходимо правильно расставить приоритеты, определить, какие игры успешные, а какие нет. Крупный проект на 20-30 часов геймплея требует большую команду, а на разработку уйдет три-четыре года. Поэтому стоит присмотреться к опыту создателей телесериалов: сперва они снимают пилотную серию, оценивают, понравилась она или нет, и затем принимают решение о продолжении съемок», — говорит Кодзима.

По его мнению, на создание «пилотной демки» уйдет около года. Такой подход сулит большие плюсы: издатели получат возможность рисковать и экспериментировать со смелыми идеями, а благодаря отзывам пользователей разработчики смогут оперативно подправить развитие проекта в нужном направлении.

Кодзиму поддержал глава внутренних студий Sony Сюхэй Ёсида: «О выпуске игр эпизодами говорили давно, но большинство игроков воспринимало эту идею с большим скептицизмом — до тех пор, пока не поиграли в The Walking Dead. Мы, например, стали большими фанами эпизодических игр. Снимаю шляпу перед ребятами из Telltale, они доказали, что этот метод действительно работает».

Нет, ну вы слышали? Это же какой-то «Кикстартер» получается: купи демку на три часа, и тогда издатель (может быть) запустит игру в разработку, и через годик ты получишь еще одну добавку, на этот раз часов на пять. Утром деньги, а игры — когда получится. У Telltale серии выходили с периодичностью в несколько недель, но крупные проекты так быстро делать явно не удастся.

Все тяжелое — за борт!

К счастью, разработчики бьются с ростом бюджетов и другими методами. Студии становятся все более интернациональными. Программный код пишут нанятые за большие деньги гуру игровой индустрии, сидящие в американском офисе, а модели и текстуры могут поручить какой-нибудь не известной никому китайской конторе. Арты рисует художник из Сибири, музыку пишет немец, а тестированием занимается команда из Индии.

Это здорово удешевляет работу и позволяет расширить

В 2011 году Square Enix перекупила у Activision права на True Crime: Hong Kong, выпустив игру под именем Sleeping Dogs. Результатом остались довольны все… кроме Square Enix.

коллектив без чрезмерного увеличения состава администрации. В маленьком коллективе достаточно одного руководителя на десять человек. В больших студиях административная нагрузка существенно возрастает: на семерых разработчиков может приходиться до трех менеджеров. В некоторых издательствах, к слову, этот показатель еще хуже.

Это одна из причин, почему издатели постепенно отходят от практики содержания собственных студий, предпочитая работать по контракту с независимыми командами, забирая себе только права на игры. Почему? Потому что внутренние студии не умеют эффективно работать. Они живут словно в вакууме: никакой конкуренции, гарантированное финансирование. Завалят проект — ну что же, вылетит один директор, пришлют другого. Да и внутренняя дисциплина там такая, что нежные и ранимые души разработчиков не выдерживают, и они бегут оттуда, невзирая на высокую зарплату.

По-настоящему эффективная студия должна быть независимой, голодной, покрытой потом и кровью, стоящей на костях побежденных ею конкурентов. Если лет пятнадцать-двадцать назад издателям было важно прибрать к рукам всех, увеличивая свою долю на постоянно растущем игровом рынке, то сейчас настала пора растрясти накопленный жирок и затянуть пояса потуже. Именно поэтому издатели массово закрывают накупленные студии, и все, что не приносит денег, заранее скидывают за борт.

Так, например, **Activision** за последние три года закрыла аж семь студий. Тогда многие их ругали, называли бездушными монстрами, а теперь, глядя на грустное финансовое положение не успевшей «облегчиться» **Electronic Arts**, признают, что действия Бобби Котика были верными. Он уверенно отсек все лишнее, сосредоточив силы на наиболее перспективных проектах, и хорошо подготовил компанию к переходному периоду, который обещает быть очень непростым.

Многие упрекали Activision за то, с каким цинизмом она пустила под нож все неприоритетные проекты, избавившись даже от почти готовой игры, известной сейчас как **Sleeping Dogs**. **Square Enix** бережно подобрали игру, выходили ее, помогли расправить крылья — и в результате получился отличный экшен, завоевавший любовь прессы и игроков, но разошедшийся тиражом... почти в два миллиона копий.

От этой истории прямо слезы на глаза наворачиваются, вот только хеппи-энда не будет. Циничная Activision сейчас на коне, а добрая Square Enix прощается со своим президентом Ёити Вадой — после публикации отчета об убытках за прошлый финансовый год он подал заявление об отставке. В отчете было указано, что низкие продажи Sleeping Dogs стали одной из причин столь плачевных результатов. Впрочем, об этом мы поговорим чуть позже, а пока...

Все это еще цветочки

Вопрос стоимости игр во время переходного периода от одного поколения консолей к другому становится критически важным. В тот момент, когда деньги издателям нужны сильнее всего, добывать их становится невероятно сложно. Когда выходит новая консоль, игроки начинают считать старые приставки с их играми продуктами «второго сорта» и все меньше и меньше желают покупать их за полную стоимость — даже если на новых приставках играть еще не во что и даже если у них этой приставки нет вообще. Такова психология человека. Даже слухи о скором анонсе некстгена подрывают продажи консолей текущего поколения. А как мы уже писали, в ближайшую пару лет игры для старых консолей останутся основным источником дохода.

Поэтому издателей очень беспокоит, за сколько они смогут продавать игры конечным потребителям, то есть нам с вами. Согласятся ли покупатели, как и раньше, выкладывать за диск по 60 долларов? И речь идет не только об играх для PS3, Xbox 360 и Wii, но и для некстгенов. Чем больше становится рынок, тем больше появляется игроков, для которых це-

Bethesda не стала участвовать в гонке технологий, а потому Skyrim по части графики ушел от Oblivion не то чтобы запредельно далеко. Но мододелы не подкачали, добавили в игру секси-эльфиек и другие интересные штуки.

Переходный период

Вопрос цены игр и сложности переходного периода пугает даже лидеров игрового рынка. Activision опубликовала обращение к акционерам, где четко и подробно описала грядущие трудности, заявив, что в ближайшем будущем их может ждать серьезное снижение доходов. Вот краткие выдержки из этого заявления: «Если мы не сможем удержать цены на игры для старого поколения приставок на текущем уровне, наши доходы серьезно пострадают. Если разработка наших новых продуктов закончится неудачей, если мы не сможем угадать верное направление развития, наш бизнес также может пострадать. Рост компании будет зависеть от того, насколько успешно мы будем осваивать новые рынки, в том числе сектор бесплатных игр и сферу цифровой дистрибьюции. Разработка новых игр и расширение каналов сбыта требует больших расходов, и если принятые меры не оправдают возложенных на них ожиданий, то мы можем никогда не оправдать деньги, вложенные в разработку и продвижение. Кроме того, расширение нашей бизнес-модели усложнит ведение дел в целом и потребует от руководства очень эффективных решений по адаптации компании к меняющимся условиям и разрешению неизвестных пока проблем, что также может оказаться невозможным. Если любой из этих вариантов развития событий сбудется, доход, прибыльность и рентабельность компании в целом могут снизиться».

Да, это вам не те сказки на ночь, которые любят читать своим акционерам менее успешные компании. Являясь лидером отрасли, Activision не пытается напугать своих инвесторов, а скорее четко дает понять: если уж они не справятся с намечающимися трудностями, то и никто не сможет.

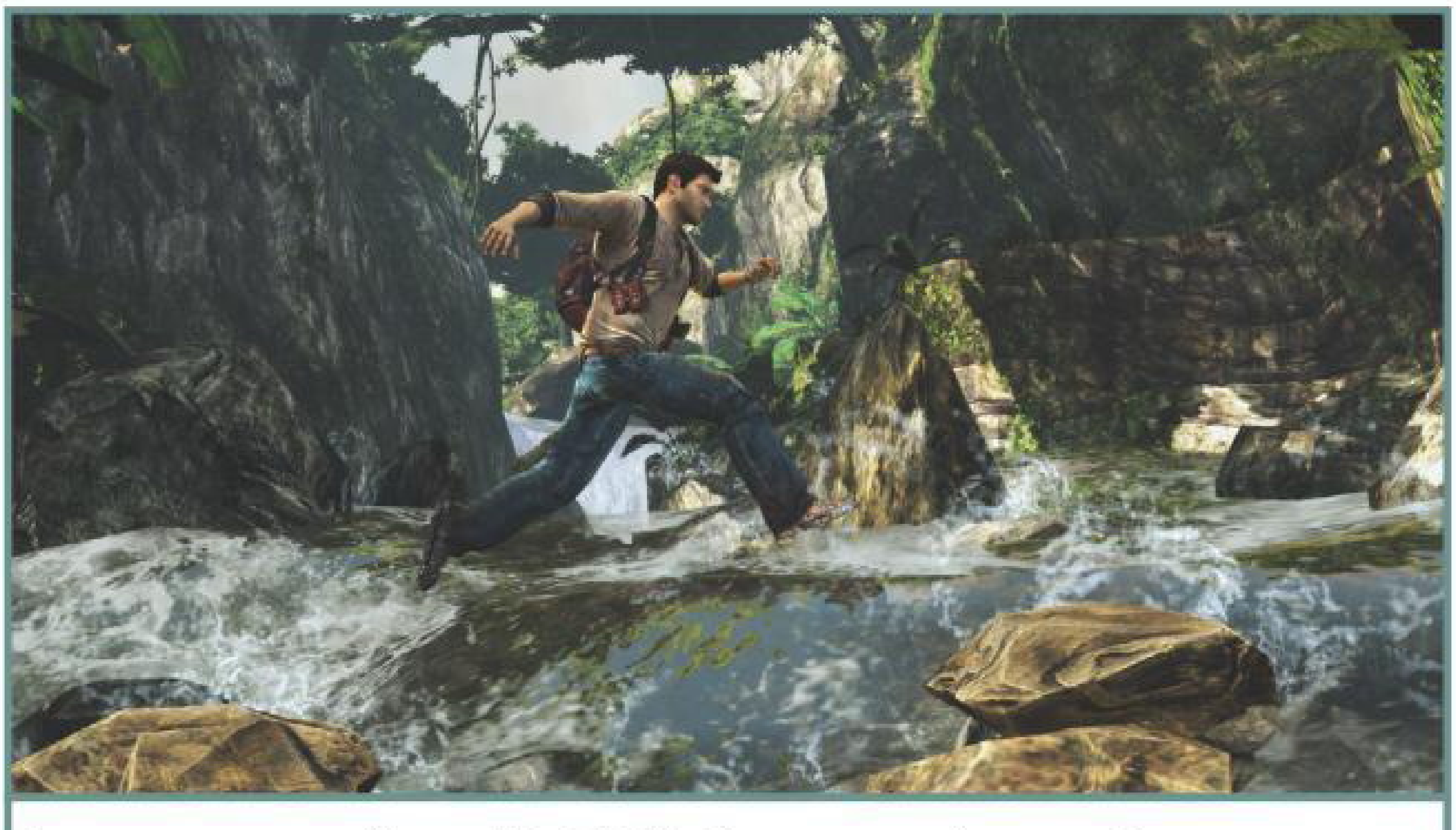
на в 60 долларов становится просто неприемлемой. На издателей давят торговые сети, давят цифровые сервисы с их вечными скидками, давят инди-студии, продающие свои игры по десять баксов. А теперь еще и разработчики бесплатных MMO грозятся перейти на консоли и показать тут всем, кто в доме хозяин.

Глава американского игрового подразделения Sony Джек Треттон считает, что планшетные и мобильные игры не повредят PS4, так что проекты по 60 долларов будут по-прежнему востребованы. Правда, он тут же отмечает, что консоль будет предлагать игры в самом широком ценовом диапазоне: бесплатные игры, игры за доллар, дешевое инди... А это как раз то, что беспокоит издателей проектов AAA больше всего.

Если в одиночку разного рода мелочь и не устоит перед титаном типа **Call of Duty**, то сотня таких «мальков» запросто может оттяпать хороший кусок аудитории в рамках противостояния ниши и мейнстрима, о котором мы говорили выше. Достаточно взглянуть на PC, где продажи тех самых «титанов» порой в разы меньше продаж нишевого эксклюзива.

У вечно оптимистичного Нострадамуса от игровой индустрии, аналитика Майкла Пахтера, есть особое мнение. Он считает, что издатели обязательно попробуют повысить цены на игры для новых приставок до 70 долларов, хотя бы на старте. Если учесть, что Sony уже пыталась провернуть такой трюк с играми для Vita, то прогноз выглядит более чем вероятным.

Игроки могут не любить Бобби Котика, но Activision стала самым прибыльным издательством не только благодаря успеху Call of Duty.



Во время запуска портатива Vita экшен Uncharted: Golden Abyss продавался в Японии аж за 78 долларов.

Жанр Action/RPG
Издатель 1С-СофтКлаб
Разработчик Best Way
Платформа PC
Дата выхода 2014 год

НОВЫЙ СОЮЗ

ПАРК СОВЕТСКОГО ПЕРИОДА. «ИГРОМАНИЯ» ПЕРВОЙ В МИРЕ ПРОБУЕТ ГЕЙМПЛЕЙ ИГРЫ

Ян Кузовлев

ЧТО? Первая в мире демонстрация геймплея «Нового Союза»

ГДЕ? Офис компании «1С-СофтКлаб»

Друзья, у вас в руках очень важный эксклюзив. Редакция «Игромании» первой в мире увидела рабочий билд **«Нового Союза»**, ролевой игры про Россию после ядерной войны с США. В февральском номере мы рассказывали про особенности мира, но только сейчас смогли увидеть его вживую, а не на концепт-артах.

Событие это важное еще и по той причине, что это первый раз, когда **Best Way** демонстрирует игру прессе, и мы единственные, кому удалось поиграть в «Новый Союз» на столь ранней стадии разработки (это еще пре-пре-пре-пре... альфа).

Как выглядит, как играется, не получилась ли бестолковая клюква? Сможет ли потягаться с Fallout 3? Наши впечатления от почти трехчасовой демонстрации — в этой статье!

Добро пожаловать в Бутово

По версии «Нового Союза», во время Карибского кризиса все-таки произошла катастрофа. США и СССР перешли от угроз к действию. В ход пошли ядерные боеголовки. Разумеется, от такой войны проиграли все.

Обе стороны понесли ужасающие потери, к 1962 году некогда плодородные земли превратились в выжженную пустыню, основная часть населения Земли погибла если не сразу, то от радиоактивных выбросов. Ситуации хуже не придумать, но вместе с тем есть и хорошая новость. Советский Союз все-таки победил. На обломках Москвы стойкий народ построил Победоград и с оптимизмом, насколько это вообще возможно в такой ситуации, смотрит в будущее.

Пускай повсюду уныние и страшные пейзажи. Пускай поход по грибы в подмосковный лес полон риска: ногу оторвет аномалией или гриб внезапно станет хищным и плюнет в любителя подосиновиков чем-нибудь смертельным (наши научные изыскания про грибы вы можете прямо сейчас прочитать в статье рядом с рецензией на The Last of Us). Не беда, что по окрестностям разгуливают мутанты. Главное, что живы. И слава КПСС.

Советская медицина впереди планеты всей и позволяет людям без проблем жить до 90 лет. Талантливые инженеры мастерят роботов, где-то в НИИ занимаются новыми технологиями. Трудовой народ держится молодцом, дальше будет только лучше, главное — не унывать!

Александр Лаврин, офицер ВВС, этого не знает. У него боевое задание, его самолет летит громить капиталистов, успешно выполняет задание, но неожиданным образом попадает в аномалию, а герой переносится на несколько десятков лет вперед, в 2014 год. Где-то в прошлом бомбардировщик под управлением Захара Елганина успешно ровняет с землей Вашингтон, что и способствовало победе Советского Союза в войне.

В демонстрационном билде нам показали отрывок из самого начала игры. Стоит оговориться, что работа над игрой идет полным ходом, а версия, которую мы тестировали, была очень сырая — такую даже альфа-версией назвать сложно.

Блондин в кожаной куртке с неподдельным интересом рассматривает окрестности: вот речка, березки, проржавевший каркас автомобиля. Такой пейзаж можно было встретить и в «Сталкере», но уникальности ситуации придает то, что Александр Лаврин находится в Подмосковье. Кажется, на этом месте должен находиться Наро-Фоминск, но не судьба. Повсюду стоят предупредительные знаки, далеко забрести не получится, потому что нарвешься на мину и героически погибнешь. Продюсер игры шутит, что минные поля специально расставили для журналистов.

Жить в 2014-м и думать о безысходности

Герой сохраняет удивительное спокойствие в неожиданной ситуации. Повсюду разруха, вдалеке видно поселение, а мысль

Вот с этого гарнизона и начинается наша прогулка по Подмосковью.

Соваться в лес с одним ножом — гиблое дело. Мутировавшим кабанам клинок не страшен. Съедят вместе с героем и не подавятся.

Цветы в Подмосковье растут прямо на глазах. Стоит только подойти к растению, как оно вырастет на три метра и плюнет в Лаврина кислотой.

о том, что сейчас 2014 год, совсем не терзает Лаврина. Советский офицер должен выполнить задание: вместе с Алисой, как-то связанной с НИИ, добраться до столицы и передать секретные документы.

Алиса наверняка знает, где «спрятан миелофон», одета современно и похожа на кого угодно, но только не на лаборантку. Разработчик говорит, что она необычная, но пока что вся необычность заключается в том, что куртка у нее расстегнута почти так же, как у Евы из **Metal Gear Solid 3**, а патроны в оружии не расходуются. Но девушка, чего уж тут, колоритнейшая.

В такой приятной компании мы останавливаемся в гарнизоне — чуть ли не единственном месте, где под землей не зарыта взрывчатка. Чтобы путешественники не заблудились, на самое высокое здание водрузили не советский флаг, а уличный фонарь. Военных в гарнизоне очень мало: победа далась СССР большим трудом и огромными жертвами. Всем заправляет некто Кировчанин. Разговаривать и торговать с нами не хотят, мол, необходимо разрешение начальства. Кировчанин временно отсутствует, поэтому часовой на КПП отправляет героев к механику Виталию Никонорову — пока что он за главного.

На жителей поселка партийный оптимизм не распространяется. Взрослые мужчины (основное население гарнизона) сидят на земле, прислоняются к яблоням или трансформаторным будкам и скорбно смотрят вдаль. Размышляют, видимо, о беспросветном будущем и пока не реагируют на попытки Лаврина познакомиться и заговорить.

Рослому офицеру ВВС и его странно одетой спутнице не доверяют, поэтому придется общаться с Никоноровым. Александру сразу рассказывают про несметное количество проблем, которые нужно решать. Электростанция барахлит; говорят, туда послали команду ремонтников, они наверняка заплутали, и поэтому неплохо бы им напомнить про возвращение.

У местных, похоже, тоже не все в порядке. В процессе разговора игрок не выбирает дословную реплику для ответа, а скорее задает настроение. Чаще всего есть возможность ответить вежливо или, как вариант, нахамить.

Лаврин, впрочем, не злодей, и мы решаем помочь жителям. Инженер-химик Станислав Петрович, который когда-то профессионально изготавливал самогон, ходит с ожерельем из чеснока. Аппарат сломался, больше алкоголя нет. Чтобы узнать об этой безусловной трагедии, Петровича нужно разговорить. Выходить из гарнизона никому не хочется, но у каждого найдется одно-два поручения для Лаврина.

Станислав Петрович просит нас помочь с ремонтом самогонного аппарата. Для этого нужно сходить к Никонорову, тот внимательно выслушает, расстроенно разведет руками и отправит героя куда подальше, искать болванку под деталь.

Пока мы общаемся с Петровичем и решаем проблемы, случается нечто необычное. Во время диалога с химиком на несколько секунд появляется команда нажать кнопку мыши, как в **Mass Effect**, когда у Шепарда есть шанс действовать. Нажимаем. Оказывается, за героем следит подозрительного вида мужчина. Вероятно, местные не хотят травиться пойлом и рано или поздно незнакомец вызовет нас на серьезный и неприятный разговор. При разговоре с механиком история повторяется. Незнакомец буквально испепеляет нас взглядом.

При выходе из локации опасения подтверждаются. Мужчина останавливает нас, представляется Федей и говорит, что идти никуда не надо. Готовая деталь без всяких там болванок у него уже есть. Федюня очень хочет помочь людям и стать полезным, но если детали он вытачивает так же, как и следит, беды не миновать. Хорошо, берем запчасть, несем Петровичу и смотрим, как он разводит руками. Ничего не работает, деталь выточена бездарно, Федя — идиот. Видимо, от прогулки по пустоши не отвертеться.

Не охотьтесь на радиоактивных кабанов

Гарнизон был мирной территорией, доставать оружие в нем запрещено, но в окрестностях Ельчанска лучше держать ухо востро и открывать огонь на поражение. Мир в «Новом Союзе» не бесшовный, он разделен на множество локаций. Террито-

В игре предусмотрена смена дня и ночи, но в целях стабильности в превью-билде ее отключили.

Хлипкая доска против массивной твари не поможет. Два-три крепких удара не нанесут ей вред, а палка сломается.

рии достаточно большие, и на исследование Ельчанска можно потратить три часа. Первое, что попалось нам на глаза, — небольшая деревушка. Пять-шесть домиков, огород, между заборами бродят злые псы. Стоит только приблизиться, как свора собак начинает бежать прямо на нас.

Сразу выясняется несколько волнующих деталей. Стволы клинит, боеприпасов мало, а бегать поначалу приходится с самопалами. Огневой мощи и скорострельности отчаянно не хватает, чтобы остановить местную облученную фауну. Собак слишком много. Бежим поближе к домам, чтобы сзади была стена и животные не могли напасть со спины.

Ситуация становится еще серьезней. Оказывается, опасаться нужно было не фауны, а флоры. С растениями тоже случились некоторые метаморфозы — они под четыре метра ростом и плюются кислотой. Несмотря на то, что в деревушке уже давно никто не живет, огородники поработали на славу и уйти невредимым отсюда крайне сложно.

За убитых Лаврин получает опыт. Со временем герой привыкает к оружию, которое, кстати, тоже растет в уровнях. Для пушек предусмотрены разнообразные апгрейды, есть возможность вставлять артефакты. Много способностей будет завязано на эффективном уничтожении противников, и только некоторые помогут успешно убеждать NPC.

Все попадания по противникам рассчитываются по определенной формуле. Перед нами все-таки ролевая игра, стреляет не игрок, а Лаврин, который не привык попадать в голову из пистолета с расстояния в 100 метров. Учитывая нехватку боеприпасов, чаще всего придется действовать осторожно и тщательно выбирать оппонентов. В случае с хищными цветами пытаться извести их все — смерти подобно. Герой бежит прочь от недружелюбных огородов к сараю с бетонными стенами. Кажется, там человеческие силуэты. Ура, наконец-то нам помогут справиться с сорняками! Не помогли. Незнакомцы оказались агрессивными и открыли по герою огонь.

Продюсер подсказывает — совсем необязательно стрелять во врагов в реальном времени, можно войти в режим паузы. Выглядит он очень похоже на V.A.T.S. из Fallout, да в целом игра и по визуальному стилю, и по механике, и по общим ощущениям похожа на игру от **Bethesda**.

Выбираем противника, указываем, что необходимо отстрелить, и надеемся, что при шансе в 60% бандиту снесет голову. В отличие от бешеных собак, люди хитрые и стараются занять укрытие, но пасуют перед неожиданной ситуацией. В нашем случае Лаврин достал клинок и резко пошел на сближение. Такого сюрприза бандиты не ожидали и быстро погибли от множественных колото-резаных ран.

Молчаливые друзья

Вспоминаем наказ Никонорова — неплохо бы проведать экспедицию и выяснить, что случилось с электростанцией. Путь пролегает через небольшой лес. Хищных растений в нем мы не нашли, зато там водятся кабаны-мутанты. Спереди у них крепкий нарост, в рыло стрелять бесполезно, целесообразнее подкрадываться и бить в мягкий бок. Поодиночке они опасности не представляют, но стаей быстро отправляют в страну вечной охоты.

Все это время Алиса покорно следует за героем и стреляет в направлении врага. В показанной нам версии события она никак не комментировала, но уже в альфе девушка начнет разговаривать. Что очень логично: если делать упор на сюжет, то беседы с компаньонами обязательны. В Best Way с этим согласны и хотят реализовать взаимодействие с союзниками как в **Baldur's Gate**. Одновременно с Лавриным может находиться до двух друзей, и мы очень надеемся, что троим персонажам найдется, что обсудить в постъядерном мире.

Лес успешно пройден, ремонтников мы встречаем на подходе к электростанции... Ну, как встречаем... все ремонтники мертвы, а у некоторых даже не хватает частей тела. С электричеством тоже непорядок. Всю энергию забирает огромный робот, а вокруг него летает множество маленьких. Расследование провести не удается, потому что любая попытка пройти к электростанции карается смертельным разрядом от аномалии. Локация сюжетная, и в нее наверняка придется вернуться немного позже.

Аномалии пока что ограничиваются внезапными электрическими разрядами в воздухе, хотя обещают, что герой сможет

А вот и цель всех злоключений Лаврина — боевой вертолет. Кажется, полетать на нем герою так и не доведется.

Пока что в такие здания заходить нельзя, но в готовой версии можно будет исследовать любой объект.

замерзнуть или облучиться до смерти. Рассказали нам и про уникальные места. На площади Ленина, например, творится самый настоящий ад. Повсюду бушует огонь, а персонажу придется как-то пробираться к центру, где памятник. С таким ужасом мы еще столкнемся, а пока нужно вернуться к механику с плохими новостями.

Скорбит он недолго и решает помочь нам советом. Дорога до Победограда предстоит опасная. Можно пройти и на своих двоих, да вот есть шанс попасть в аномалии и живым не выбраться. Правильнее всего будет найти средство передвижения, тем более что у местной воровской шайки и ее главаря по прозвищу Наган есть самый настоящий вертолет. Лаврина отправляют на склад.

Мелкие ремонтные роботы собрались вокруг большого. Уму непостижимо, как эта громадина будет двигаться, она нам показалась слишком пассивной.

Зачем красноармейцу становиться мародером

Вновь забег по Ельчанску, на этот раз в совсем другую сторону. Лагерь преступников выглядит намного уютнее — тут и рыночная площадь, и даже некоторое подобие бара. Не то что алкоголик Петрович с самогонным аппаратом. Приятно, что в Best Way решили не устраивать клюкву вроде гитаристов у костра и анекдотов. Вдвойне хорошо, что реплики не напоминают про российскую боевую фантастику, как это было, скажем, в «Чистом небе». Бандиты в лагере не карикатурные и не станут ботать по фене только потому, что они преступники и их нужно как-то охарактеризовать.

Наган, например, оказался интеллигентным мужчиной, но вместо продуктивного разговора про вертолет он решает нас проверить и отправляет на арену к мутанту. Из офицера ВВС в гладиаторы! Трехметровый мутировавший человек имеет больше шансов победить — у Лаврина отобрали оружие и вручили палку.

Тварь на удивление быстро маневрирует и отправляет нас на небеса с трех ударов. Нападать в лоб не получается, да и нам советовали бить урода по горбу. Перезагружаемся. Раз удар, два удар — палка ломается, Лаврин остается совсем без оружия. Оказывается, что по углам арены лежат трупы, красноармеец смело начинает мародерствовать и подбирает пистолет.

Тактика остается такая же — нырять под удар мутанта, резко разворачиваться и два-три раза стрелять по уязвимому месту. Как только мы разбираемся с выигрышной тактикой, выясняется, что на арене есть два небольших уступа, на которые мутант хочет залезать. Он мечется из стороны в сторону, пока герой спокойно расстреливает уродца в спину.

Не стоит думать, что за победу над мутантом Наган расчувствуется и сразу отдаст Лаврину обшитый металлическими пластинами вертолет. Нет. Для начала придется побыть у криминального элемента шестеркой.

На этом моменте демонстрационная версия закончилась.

* * *

Что же вам сказать?! На данном этапе игра пока еще недостаточно проработана, отсутствуют многие элементы, без которых никакого финального представления о проекте не сложишь. Но вот представление общее, на уровне ощущений, ранний билд уже дает.

«Новый Союз» всеми силами пытается быть похожим на Fallout 3, но на территории СССР. И в тех элементах, которые нам удалось увидеть, у него это неплохо получается. Пока нам не показали ни ролевой системы, ни массы любопытных мест, которые было бы интересно изучать. Впрочем, в том же Ельчанске есть не только деревушка и лес, но также секретная лаборатория и универмаг.

Нам хотелось бы увидеть в «Новом Союзе» не просто большие локации. В данном случае важен не только масштаб, но и наполнение. Поэтому наш личный совет разработчикам — не гнаться за размахом. Если игра будет даже в пять раз меньше Fallout 3, но по насыщенности событий окажется выполнена на столь же высоком уровне, то уже ради этого «Новый Союз» стоит ждать с замиранием сердца. И, судя по нашей беседе с девелоперами, они это отлично понимают и двигаются в нужном направлении.

И в качестве логичного заключения: через несколько месяцев авторы будут готовы продемонстрировать ролевую систему и больше локаций. Мы заранее приглашены на показ. Так что ждите подробностей где-то осенью. ★

ИНТЕРВЬЮ С BEST WAY

Про мутировавшие бананы, автолевелинг и концовку игры

Кроме двухчасового (на самом деле играли мы почти три часа) тестирования раннего билда игры, мы подготовили много вопросов, на которые ответили ключевые люди, ответственные за разработку «Нового Союза». Сценарист Александр Зорич рассказал об особенностях постъядерного СССР, а геймдизайнер Юлия Романова и продюсер Денис Мальцев объяснили самое важное — чего ждать от ролевой системы и по каким принципам будет устроен мир игры.

Новая история СССР

Тема постапокалипсиса в видеоиграх и кино кажется достаточно заезженной. Знай себе рисуй заброшенные здания, листы жести и фанеры и разбрасывай повсюду ключевую атрибутику. В процессе написания сценария были идеи избежать ядерной войны, но оставить СССР? Насколько важен постапокалиптический мотив в игре?

Александр Зорич: Постапокалиптический мотив очень важен, потому что в противном случае, работая с реалиями Советского Союза, затруднительно организовать интересное игровое пространство, в котором игроку было бы многое позволено и в то же время в котором каждая новая локация была бы по-настоящему оригинальна и непредсказуема.

Что же касается листов жести и фанеры, равно как прочей «ключевой атрибутики», — для того в проекте и нужен писатель с большим опытом авантюрно-приключенческого письма и работы в игрострое, чтобы наполнить постапокалиптику новыми смыслами, создать неизбитые игровые эпизоды и нетривиальные локации.

Есть катаклизм, есть подземный город — больше всего это напоминает нам «Метро 2033». Пришлось ли изменять какие-нибудь идеи из-за того, что они уже засветились в игре про подземку?

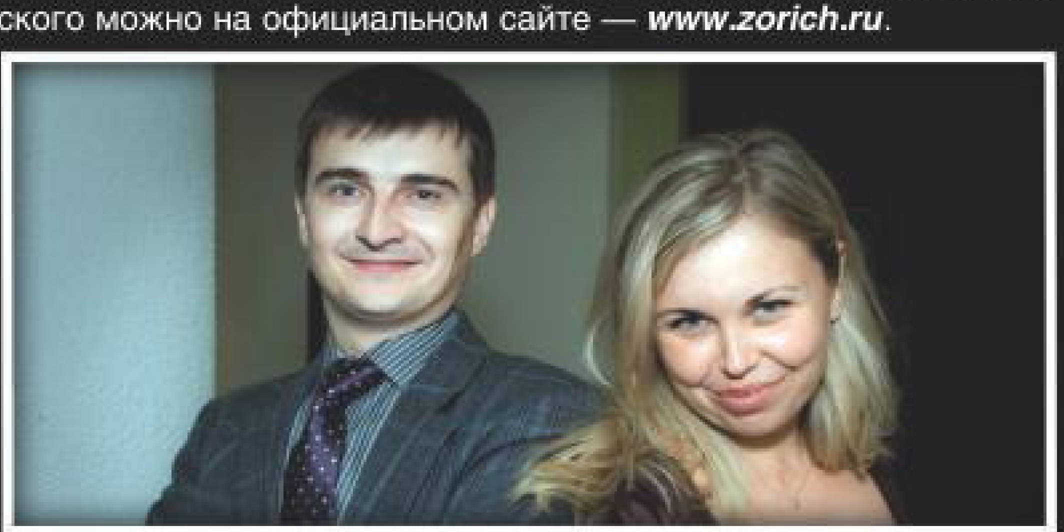
Александр Зорич

Александр Зорич — псевдоним двух писателей, Яны Боцман и Дмитрия Гордевского. За свою карьеру, начавшуюся в 1997 году выходом романа «Знак Разрушения», авторы написали 36 книг и создали 15 сценариев для компьютерных игр. В том числе серию тактических стратегий «В тылу врага», симулятор «Завтра война» (по одноименной трилогии) и авторскую игру «Черные бушлаты» о подвигах советской морской пехоты.

В настоящее время Александр Зорич — главный сценарист игры «Новый Союз». К слову, Зорич уже не раз доказал умение отлично работать и с советским колоритом, и с постапокалиптикой — смотрите его романы «Беглый огонь», «Полураспад» и «Полный котелок патронов».

Работа над миром «Нового Союза» — один из самых масштабных игровых проектов писателя. Ведь нужно создать не только сценарий, но и описать альтернативную историю. И Зорич прекрасно справляется: игра еще не вышла, а мы уже отлично представляем, как СССР развивался после ядерной войны, кто такие ретрогенеты и чем занимаются в ТАФР.

Узнать больше о творчестве Яны Боцман и Дмитрия Гордевского можно на официальном сайте — ***www.zorich.ru***.



Александр Зорич: Честно говоря, мы в сторону «Метро 2033» вообще не смотрели. В самом начале работы над игрой мы совместно с продюсерами нащупали формулу «СССР + позитив + постапокалипсис». Формула эта сама по себе настолько оригинальная, что у нас ни разу не возникло опасений как-либо неудачно пересечься с другими популярными постъядерными сеттингами.

Так как мы имеем дело с альтернативной историей, то насколько изменился язык людей в игре? Появились ли какие-нибудь новые слова или поговорки? А новые культурные особенности возникли?

Александр Зорич: В «официальной» советской цивилизации кардинальных культурных или языковых изменений не произошло. Да я и не думаю, что игроков порадовало бы полновесное лингвистическое шоу вроде того, которое устроил в свое время Владимир Сорокин на страницах своего романа «Голубое сало», изображая русский язык будущего (там, напомню, вместо «очень хороший» говорят «топ-директный», вместо «отличный» — «плюс-топ-директный» и так далее).

С другой стороны, мы в числе прочего показываем различные маргинальные сообщества: замкнутые общины людей, ведущих полудикий образ жизни, а помимо них (чтобы обойтись без спойлеров, скажу обтекаемо) — и другие группы не вполне людей, а также и совсем не людей. Вот у всей этой публики есть культурные особенности и подчас весьма впечатляющие.

В лагере складских намного веселее, чем в гарнизоне. Во всяком случае жители там не такие грустные.

Чаще всего незнакомцы оказываются враждебными, но во время прохождения один из них попросил отыскать его сбежавшую собаку.

Жители сформировали обособленные группы или живут по одной идеологии? Сможем ли мы в процессе исследования мира наткнуться на какую-нибудь странную деревню с сектантами или заброшенное здание с мрачной историей?

Александр Зорич: Да, именно так. В процессе исследования мира мы натыкаемся и на странные деревни, и на таинственные здания, и на куда более интересные объекты. Собственно, территория СССР состоит из нескольких типов зон, и есть области настолько радиоактивные или труднодоступные, что государство подчас не имеет даже четкого представления, что же там происходит.

Соответственно, там и существуют обособленные группы людей, которые контактируют с советской властью эпизодически, а то и не контактируют вовсе. При этом некоторые из таких групп все равно придерживаются более-менее четко артикулируемой коммунистической идеологии (если вдуматься, в этом нет ничего удивительного), ну а другие — живут по иным лекалам, скажем так.

Герой Советского Союза

Расскажите немного про главного героя игры. Насколько мы знаем, он катаклизм не застал, но попал на своем самолете в аномалию и перенесся в будущее.

Александр Зорич: Это хороший, волевой, сильный советский офицер средних лет. Я бы охарактеризовал его как «положительного практика». На таких людях — «воздушных рабочих войны» — реально держалась советская авиация и, насколько мне известно, держится сегодня и российская.

Соответственно, попав в радиоактивные земли Подмосковья и взяв в руки автомат ТКБ-408, он без лишней суеты начинает делать то, к чему привык, — искать командование для доклада о выполненном задании, попутно убивая плохих и защищая хороших. Ну а уж насколько далеко наш герой зайдет в поисках начальства — зависит не только от сценария игры, но и от действий игрока.

Если у него в группе будут союзники, то насколько часто их интересы не будут совпадать? Как компаньоны смогут повлиять на принимаемые игроком решения?

Александр Зорич: Не могу сказать, что несовпадение интересов игрока и союзников будет столь уж частым делом (все-таки на то они и союзники, а наш главный герой по условиям вводной отнюдь не доверчивый простак, который берет себе в компаньоны кого попало), но, вне всякого сомнения, у его товарищей время от времени возникают всякие мысли и пожелания. Которыми они делятся с игроком, и игрок уже волен решать, как ему на прихоти своих друзей реагировать.

Юлия Романова: Все будет зависеть напрямую от действий игрока. Каждый компаньон — это личность со своими ценностями, мыслями, со своим мнением. Причем персонаж готов упрекать или хвалить игрока не только после того, как разговор окончен, действие завершено и задание выполнено, но и прямо посреди диалога вклиниваться в общение и открыто высказываться.

Это делает монотонное перебрасывание репликами между героем и NPC более интересным и живым. Ну и, конечно же, некоторым образом влияет на разрешение возникшей ситуации.

Цивилизация близко и в то же время далеко, потому что некоторые объекты огорожены «невидимыми стенами» из электрических аномалий.

У союзников будут к игроку определенные поручения? Насколько важно общаться и взаимодействовать с компаньоном?

Александр Зорич: Да, поручения будут. Каждый компаньон — личность со своей историей, у каждого имеются и свои «скелеты в шкафу», и свои мечты о будущем. Но не могу назвать взаимодействие с компаньоном кардинально важным занятием. Хотя удовольствие от игры, конечно, прибавляется.

Аномальное развитие

Расскажите немного о мутантах. Насколько мы знаем, причины мутирования в игре разные, поэтому и мутанты будут сильно отличаться между собой поведением и способностями.

Александр Зорич: Мы с руководителем фирмы Best Way Дмитрием Морозовым придумали такую интересную вещь, как ретрогенеты. Это очень широкий класс существ, объединенный основным принципом мутаций — активизацией «архаических» участков ДНК.

Поясню. Известно, что человеческая ДНК в значительной мере совпадает с ДНК любого живого существа на Земле. Ну, скажем, есть такой яркий факт, что ДНК человека на 55% тождественна ДНК банана. А со свиньей у нас вообще 90-процентное совпадение.

Так вот, ретрогенет — это такой мутант, в котором, образно говоря, свинья или банан генетически победили человека.

Помимо ретрогенетов, у нас есть и более классические мутанты, и целый еще класс живых организмов, которые своим существованием обязаны вовсе не мутациям...

А нашлось в игре место роботам или, скажем, инопланетянам?

Александр Зорич: Инопланетян нет. В сеттингах с подобным базовым допущением (случилась глобальная атомная война) инопланетяне мне кажутся совершенно неуместными. Знаете, есть у Достоевского гениальная формула: «Если Бога нет, то все дозволено».

Так вот, в играх «если инопланетяне есть, то все дозволено». А если «все дозволено», то жестокая борьба за каждый ствол, за каждый патрон вдруг начинает выглядеть какой-то мышиной возней, стоит только показаться тени от летающей тарелки.

А вот роботы у нас есть, да. Замечательные советские роботы под управлением шикарной электронно-вычислительной машины.

Подмосковная пустошь

Насколько интерактивным будет игровой мир? Как герой сможет на него воздействовать? Способен ли он каким-нибудь образом повлиять на судьбу городов и поселков, как это было, скажем, в Fallout?

Александр Зорич: В игре довольно много внимания уделяется интерактивным взаимодействиям. Ну, скажем, можно разбирать предметы на детали, добывать различные субстанции из аномалий, наполнять ими емкости, использовать эти емкости как источники энергии, гранаты, зажигательные снаряды.

Что касается влияния на судьбу целых поселений — да, есть и такое. Но не могу сказать, что игрок прямо вот может изменить судьбу любого города. В конце концов, сам вопрос о судьбе ряда поселений не встает. Просто потому, что у нас нет состояния перманентной войны «всех против всех».

Каким образом будут сделаны побочные квесты? Это будут «одноразовые» поручения или для некоторых заданий введут дополнительные арки и позволят делать выбор?

Юлия Романова: Почти каждое задание можно решить минимум двумя способами. Причем это правило касается не только квестов, но и событий, которые могут происходить с героем, пока он путешествует по Московской области.

Допустим, игрок нашел небольшую заброшенную постройку, где местные криминальные элементы устроили себе привал, отдыхают, потягивая алкогольные напитки и подкармливая собак. Мы, конечно, можем пройти мимо и не искать приключений на свои разные части тела, но в чем тогда интерес?

Итак, что же игрок может сделать?

Вариант первый: мы подходим к травящим байки социальным отщепенцам, они нас замечают и не слишком вежливым тоном просят удалиться с их территории. Кому понравится такое обращение? Мы достаем пистолет и делаем несколько дырок в теле самого наглого, но тут замечаем, что какой-то сильно шустрый паренек подбежал к загону с собаками и выпустил животных, скомандовав «Фас!». Воевать становится немного сложнее.

Вариант второй: мы аккуратненько обходим постройку и внимательно слушаем, о чем же там говорят бандиты. Получаем интересные сведения, благодаря которым избавляемся от собак и забираем все ценное, что можем унести, а потом делаем ноги.

Правда, используя второй способ, мы никогда не узнаем, где есть добыча посолиднее... разве что сами наткнемся на нее случайно, внимательно исследуя местность.

Принципы ролевой игры

Какие архетипы развития персонажа можно будет выбрать? Будет ли система перков за выполненные квесты, как в Fallout?

Денис Мальцев: Архетип у нас, в общем-то, один: боевой офицер ВВС СССР, отличник учебы и службы, коммунист. Поэтому местами для героя выбор будет проблематичен. Да, иногда будут варианты выбора между «злым» и «добрым» решением. Выбрав «злое», герой будет чувствовать себя неуютно, о чем обязательно и сообщит. Будут и варианты выбора из двух, трех и более зол, когда «добрых» и «хороших» решений просто нет. В конце концов, постъядерный СССР XXI века — опасное, суровое место.

Если же вопрос был об архетипах вроде «тупой качок» или «хилый ботаник» — да, можно будет прокачать какие-то атри-

буты персонажа до максимума, не трогая остальных. Однако это не будет настолько гипертрофированно, как, скажем, в Fallout 1-2.

Кроме привычных исследовательских, боевых и «разговорных» перков, мы планируем создать обширную систему навыков, связанных с оружием. Так, есть дерево перков для каждого из типов вооружений (легкое, среднее, тяжелое, метательное, ближнего боя), в котором каждый перк либо упрощает использование этого типа оружия, либо увеличивает его мощь. Кроме того, каждая конкретная модель оружия прокачивается своими собственными перками.

Например, игрок любит стрелять из пистолета Макарова. Ему надо брать перки из линеек «Легкое вооружение» и «Пистолет Макарова». Тогда любимый ПМ приобретет повышенную точность, убойную силу, расширенный магазин, да и вообще игрок сможет стрелять одновременно из двух ПМ!

Здоровье персонажа постепенно восстанавливается только после перестрелок, а самой правильной тактикой на первое время будет бежать со всех ног.

Для оружия предусмотрены различные типы боеприпасов. На кабанов лучше охотиться с бронебойными, но у нас и обычных патронов осталось всего три штуки.

Игровой мир будет свободным или наборы карт будут постепенно меняться, как это происходило в S.T.A.L.K.E.R.? Если мир свободный, то есть смысл возвращаться на старые локации?

Александр Зорич: Набор карт будет постепенно расширяться по мере роста исследованной игроком территории. Смысл возвращаться в старые локации будет. Во-первых, на них будут выдаваться новые квесты, во-вторых, никто не отменял охоту за артефактами и торговлю.

В некоторых ролевых играх с открытым миром противники часто подстраиваются под уровень персонажа, чтобы не огорчать игроков излишней сложностью. Что вы думаете по поводу этого принципа? Есть у вас такие локации, в которые без подготовки и серьезного вооружения не стоит соваться?

Юлия Романова: Под героя подстраиваться никто не будет. Такой подход в некотором смысле убивает ощущение опасности от окружающего мира и не бросает вызов любознательному игроку. Но мы тщательно выверяем баланс таким образом, чтобы не вываливать толпы непобедимых монстров на игрока в первых же локациях.

Тем не менее даже относительно слабые противники, такие как мутировавшие собаки, могут оказать существенное сопротивление, особенно если это стая, которая действует слаженно, пытаясь откусить от зазевавшегося игрока кусочек и отскочить подальше, пока сородич готовится к следующей атаке.

Зачем Best Way отказалась от крайне удачной механики из «В тылу врага»? Была идея сделать игру про советский постапокалипсис, но в жанре стратегии?

Александр Зорич: Была такая идея. Фирмой Best Way на начальном этапе разработки создавались игровые прототипы и с более «стратегическим» геймплеем. Продюсеры посмотрели эти прототипы, все мы посмотрели прототипы — и совместно пришли к выводу, что от механики «В тылу врага» в данном случае надо отказаться. Просто потому, что была создана более привлекательная.

Отчасти это было связано еще и с тем, что, когда действие игры переносится в закрытые помещения — комнаты, ангары, коридоры, бункеры, улицы подземного города Победограда, — игровая механика «В тылу врага» резко теряет свою привлекательность (по этой причине, кстати, из релиза игры «В тылу врага 2» в свое время пришлось убрать вторую половину миссии «Штурм Рейхстага», которая должна была происходить непосредственно внутри здания Рейхстага, в его залах и подвалах).

Догадка по сюжету: главный герой несет некоторую ответственность за войну с США, возможно, спровоцировал ее, но последствия застал только спустя пятьдесят лет. Во время игры он постепенно будет по крупицам восстанавливать события и поймет, что его действия привели человечество к мрачному будущему. Дальше наверняка будет выбор: либо оставить все как есть, либо каким-то образом вернуться в прошлое и предотвратить войну. Мы правы?

Александр Зорич: Вы правы частично. Но в чем именно — я сказать сейчас не могу. ★

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

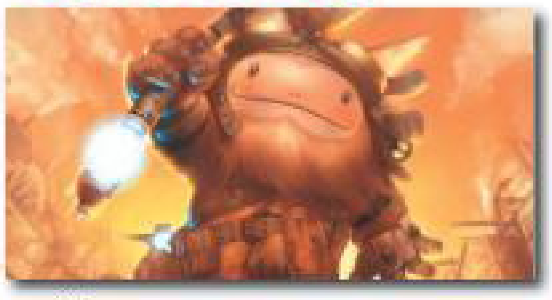
3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)



Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

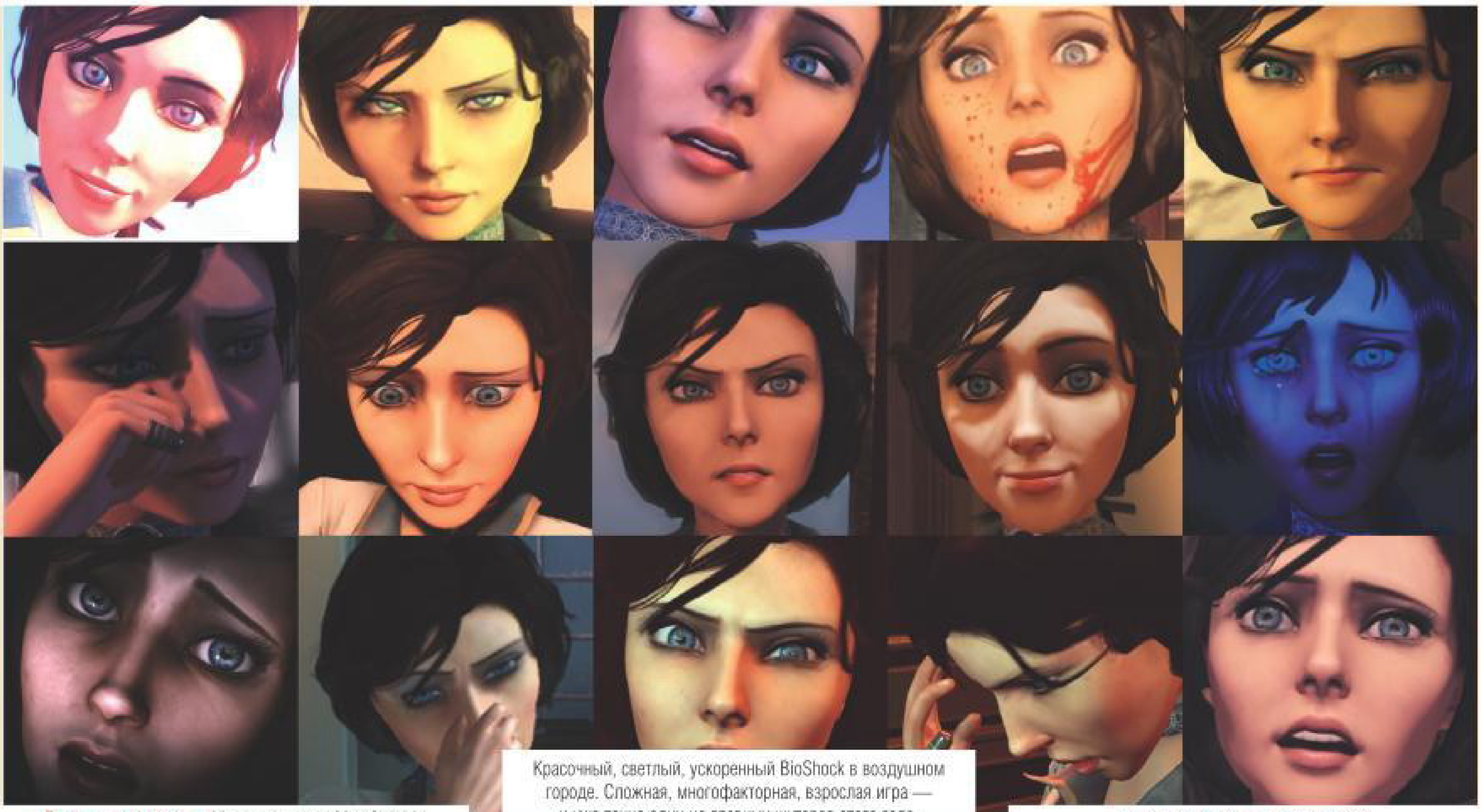
Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

BioShock Infinite



Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №5/2013

Красочный, светлый, ускоренный BioShock в воздушном городе. Сложная, многофакторная, взрослая игра — и уже точно один из главных шутеров этого года.

Шутер * 2K Games * Irrational Games

Metro: Last Light

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №7/2013

Самое настоящее московское метро после ядерного апокалипсиса. Маленький подземный мир, в котором хочется жить и который совершенно не хочется покидать.

Шутер * Deep Silver * 4A Games

Remember Me

Рейтинг: 8,0 ➤ «Игромания» №7/2013

Умная и стильная приключенческая игра в проработанном научно-фантастическом сеттинге. Париж 2084 года пленяет.

Экшен * Capcom * DONTNOD Entertainment

Far Cry 3

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №1/2013

Во многом Far Cry 3 приобрела, в чем-то потеряла, но это по-прежнему прекрасный шутер, не жалеющий для игрока свободы.

Шутер * Ubisoft * Ubisoft Montreal

XCOM: Enemy Unknown

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №12/2012

Восхитительная стратегия от мастеров жанра, а заодно — достойное возрождение легендарной серии. К ней есть претензии по сюжету и тактическим возможностям, но увлекательность процесса все искупает.

Пошаговая стратегия * 2K Games * Firaxis

Assassin's Creed 3

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №12/2012

Вершина развития Assassin's Creed на идеях предыдущих частей. Все чудесно, но нужен перерыв.

Экшен * Ubisoft

Path of Exile

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №7/2013

Инди-проект от никому не известной студии занял пустующий трон короля ролевых экшенов. Path of Exile — это лучшая игра в жанре за последние несколько лет.

Action-RPG * Grinding Gear Games

Дата выхода
6 августа 2013 года

Жанр
Слэшер, ролевая игра
Издатель
Vanillaware, Atlus
Разработчик
Atlus
Платформы
PS3, PS Vita

Ян Кузовлев

ВЫСОКОЕ ФЭНТЕЗИ, ОБЪЕМНОЕ ФЭНТЕЗИ

Если вы и слышали что-нибудь про **Dragon's Crown**, то с вероятностью в 99% это было что-то связанное с визуальным рядом. Японские игры у большинства игроков из других стран ассоциируются с кавайными девочками, безумными прическами и огромными, словно блюдца, глазами. Все, хватит, такое больше не в тренде, смотрим на проект, который заставит вас думать иначе.

Dragon's Crown в каком-то смысле делает такой же трюк, который получилось провернуть у **Capcom** с **Dragon's Dogma**. Не только придумать игру про драконов, но и адресовать ее западной аудитории. Разработчики рассуждали примерно так: «Круче драконов нет ничего, видите, был отличный **The Elder Scrolls: Skyrim**, как хорошо пошла **Dark Souls**, нужно срочно сделать что-нибудь без розовых соплей. С драконами». В случае с Dragon's Crown особое внимание решили уделить дизайну.

Слэшер размера D

И как только первые арты с персонажами появились в Сети, особое внимание пышным обнаженным торсам начали уделять и игроки. Скажем, изображения с амазонкой и колдуньей вызвали резонанс из-за того, что вместо огромных глаз у героинь были поистине роскошные размеры и пропорции.

Физически невозможные, гиперболизированные до абсурда. Осиные талии, пышные формы, минимум одежды. Образы героинь сразу же взволновали медиа: индустрия сейчас пытается всеми силами не делать из женских персонажей глупых сексуальных кукол. Для **Tomb Raider**, к примеру, специально привлекли Рианну Пратчетт, благодаря которой Лара, наконец, ожила и перестала выглядеть как «британская девушка с большой грудью и двумя пистолетами». Профильная пресса, между прочим, посыл поняла не до конца и до сих пор развлекается замерами и подсчетом полигонов.

В Dragon's Crown посчитать полигоны не получится, потому что это двухмерный слэшер в лучших традициях **Golden Axe**. Герои собираются в приключения и начинают месить всех на своем пути. На выбор шесть колоритных персонажей: воин, амазонка, колдунья, эльф, гном и чародей. Выбор персонажа также влияет на сложность прохождения. От игрока не требуется особых навыков при управлении воином, но вот эльфийке придется внимательно считать стрелы в колчане и не попадаться под удары.

Удивительно, но именно хрупкая жительница леса выглядит наиболее прилично. Внешний вид остальных героев нарочито гиперболизирован, и это распространяется даже на мужчин. Гном меньше всего похож на гнома. Это скорее глыба мышц, разъяренный викинг. Воин с ног до головы запаян в огромный металлический доспех.

Это не пародия, не эпатаж, как в **Lollipop Chainsaw**, а тщательная попытка воссоздать стиль художников Фрэнка Фразетты или Бориса Вальехо. Голые тела, мускулистые торсы, минимум одежды, кольчужное нижнее белье и прочие жанровые и стилевые условности.

Рука у рыцаря больше его тела.
Крису Редфилду есть чему поучиться!

Боссы отрисованы не менее тщательно, чем главные герои.
Минотавры здесь тоже образцово-показательные.

Если воин больше сосредоточен на одном противнике во время поединка, то амазонка лихо раскидывает своим топором толпы. С каждой удачной атакой у нее на время повышается скорость.

Колдунья является классом поддержки и предпочитает не атаковать противников напрямую: лучше уж вызвать скелетов и наложить на врага проклятие.

Слэшер старой закалки

Стоит только перестать обращать внимание на местные пейзажи и красоты, как в Dragon's Crown обнаруживается толковая ролевая система. Герои постепенно получают опыт, растут в уровнях и распределяют очки по навыкам. Несколько веток общие для всех персонажей, но есть и индивидуальные способности, в рамках которых также есть вариативность.

Гном поднимает булыжники и размазывает ими гоблинов, эльфийка живо скачет по карте (целомудренно одетый персонаж!), а ее противники получают стрелы промеж глаз — и правильно, смотреть не на что. В игре можно смело экспериментировать с билдами и классами.

Кроме развития, в Dragon's Crown свободная структура. Есть город с разными магазинами. На улицах можно встретить местных жителей, которые охотно выдают квесты. Каждое поручение отправляет в определенную локацию, а у мест своя история. В процессе прохождения ее раскрывает рассказчик (уже объявлены DLC, которые меняют его голос). Уровни проработаны крайне тщательно, окружение можно исследовать, задники не просто статично отрисованы, на этапах получается находить тайники, открывать секретные комнаты.

Кроме того, сами локации нелинейны. Есть, например, выбор — атаковать босса в лоб или обойти, но получить меньше сокровищ. В лучших традициях жанра можно оседлать саблезубого тигра. Уверены, покорить получится даже единорога, если он будет в игре. Не совсем уверены, правда, что именно нарисует художник вместо рога чудо-зверя.

Эпическое приключение столкнет нас с минотаврами, драконами и русалками (хвост у девушки опустили настолько низко, что виден зад). Представлены почти все мифические твари, одним из боссов будет выступать почти такая же химера, которую мы усмиряли в Dragon's Dogma.

Dragon's Crown обещает быть не особо длинным, но и уж точно не коротким. Прохождение займет около 15 часов, но для поклонников предусмотрен режим с бесконечным подземельем, а также возможность сойтись с друзьями в поединке. Игра выйдет на PlayStation 3 и PS Vita, версии будут одинаковыми, но играть по Сети с гордым обладателем портативной консоли в то время, как вы будете сидеть на диване с контроллером, не получится.

Можно проходить игру в гордом одиночестве, потому что на уровнях иногда разбросаны кости погибших героев; останки получается поднять в бой, союзники по характеристикам (но не по навыку игры) ничем не уступают, хотя и не могут повышать уровень.

■■■

Есть большой шанс, что игру пропустят как раз из-за своеобразной стилизации. Все-таки некоторых людей излишняя фривольность Dragon's Crown может оттолкнуть. Тем не менее мы советуем обратить на нее внимание в первую очередь из-за интересной механики и высокой реиграбельности.

Ну а в том случае, если вам голову вскружили волшебницы в воздушных платьях или луноликие длинноволосые чародеи, то лучше всего не медлить и делать предзаказ. За него обещают артбук, а для такой игры это невероятно важная штука. ■

Художника ответ

Зарубежный журналист Джейсон Шрейер с Kotaku посмотрел на трейлеры игры, немного подумал и предположил, что Vanillaware нужно перестать платить гонорар возбужденным школьникам и вообще их не нанимать. Слишком уж волнующие формы у колдуньи, слишком мощная фигура у амазонки, так не бывает. Или бывает, но в блокноте талантливого и чересчур озабоченного подростка.

Новость ничем не приметная, оскорбляют в интернете часто и с выдумкой, но конкретно эту статью прочитал художник Dragon's Crown — он же по совместительству глава Vanillaware, Джордж Камитани. Визионер отыскал журналиста в социальной сети и после этого разместил у себя такое сообщение: «Кажется, Джейсон Шрейер не слишком впечатлен колдуньей и амазонкой. Для него я подготовил, по моему мнению, подходящее изображение».

Немного позже Камитани извинился за такое фиглярство, а Джейсон согласился, что поступил опрометчиво. А после почему-то пустился в пространные рассуждения, мол, он поклонник jRPG, любит японские игры, но в такое ему играть будет стыдно, слишком уж женственными получились образы у героинь. Да и у мужчин тоже… но, судя по тексту, к ним у него вопросов не возникает.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

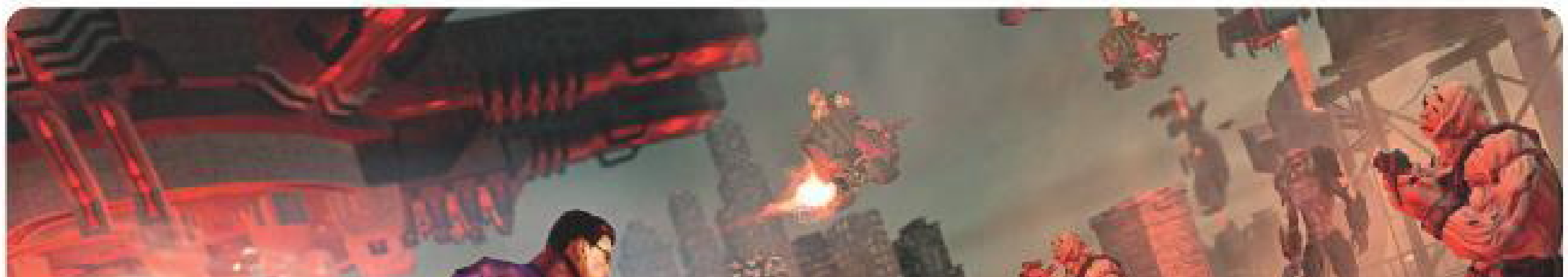
Яркая игра со своеобразным визуальным стилем, за которым скрывается интересная механика.

Процент готовности: **90** %

ШЛЕМ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ
SAINTS ROW IV

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
DEEP SILVER
РАЗРАБОТЧИК
VOLITION
ПЛАТФОРМЫ
PC, PS3, XBOX 360
ДАТА ВЫХОДА
21 АВГУСТА 2013 ГОДА

ДМИТРИЙ ЕЖОВ



[illegible] тивников. Мол, иноземный разум будет действовать куда изящнее, нежели гопники из подворотен.

Ближе к финалу **Saints Row: The Third** конфликт на экране принимал национальные масштабы: в ход шли танки и гранатометы, герой устраивал жестокую зачистку карантинных зон от зомби, уничтожал воздушную крепость. До озорства про избиение участников неприятельской группировки огромным резиновым фаллосом по лбу уже было опускаться как-то неприлично.

В этом смысле четвертая игра с ходу подчеркивает собственную значимость тем, что предлагает наводить страхи и ужас на улицах в роли президента Соединенных Штатов. Ситуации абсурднее и быть не может: чтобы глава криминальной группировки, да еще стал предводителем страны?

Главный герой The Third, крупный городской жулик, владелец заводов, газет, пароходов, после некоторых и без того безумных событий попадает в совсем уже невероятную ситуацию. Сталкивается с внеземным разумом и обязан предотвратить вторжение расы воинственных гуманоидов на землю.

СВЯТОЙ ДУХ

Сейчас больше всего **Saints Row 4** напоминает классическую игру про супергероя в открытом мире (например, **Crackdown**) и нелепую фантастическую комедию, в которой условный Бен Стиллер в компании друзей-неудачников отвоевывает планету у космического зла. Нужный тон истории **Volition** задают еще на уровне экспозиции: события игры происходят в виртуальной симуляции Стилпорта, организованной в коварных целях предводителем захватчиков Зиньяком. И по умолчанию здесь может случиться такое, что едва ли возможно представить даже в прошлых выпусках.

Скажем, в киберреальности персонаж способен творить безумные, нечеловеческие трюки. Молнией носиться по улицам (от легкого прикосновения встречные автомобили разлетаются в стороны, словно игрушечные), прыгать на сотню метров вверх, кидать любые объекты силой мысли и даже парить над городом, распластавшись в воздухе как Алекс Мерсер из **Prototype**.

Авторы без лукавства рассказывают о том, что прежде всего стараются делать максимально искренний с игроком блокбастер про суперчеловека. Все ведь давно в курсе, что наблюдать за вечной рефлексией героя по поводу его двойственной сущности далеко не так весело, как скакать по небоскребам и громить целые кварталы. Так почему бы не оставить в игре исключительно эти вещи?

Отдыхать душой и телом в Стилпорте можно будет более традиционными методами. Оформленный во время подката удар в пах случайному прохожему все еще, без сомнения, главная фирменная сцена Saints Row — какие уж тут пришельцы! Кроме того, появились способы уни-

достаточно показывать этот скриншот.

зить врага и на расстоянии. Герой получает два экспериментальных образца: одна пушка раздувает глазные яблоки противника до абсолютно комических пропорций, а другая — стреляет, кроме шуток, мощными дабстеповыми ритмами, вынуждая оппонента корчиться и страшно стонать.

Эффектнее всего разбавлять традиционные бои использованием спецспособностей, такое прохождение Saints Row 4, наверное, и мечтают видеть авторы. На экране ежесекундно взрываются глаза, часть врагов заморожена, вторые держатся за пах, третьи, отправленные в нокаут супермeновским ударом, летят через автомобиль. За кадром в это время громко играет дабстеп.

ОПЯТЬ МАСКАРАД

Сейчас ключевые вопросы к Saints Row 4 связаны с ее структурным и идеологическим устройством. Не очень понятно, как именно игра, всю жизнь четко следовавшая придуманному Rockstar макету, с кучей экспозиционных миссий ради одной большой и интересной сюжетной, станет вдруг юмористическим эпосом про инопланетян, массовые беспорядки и президента-супергероя.

Точнее, это довольно легко вообразить (опять же Prototype плюс грязные школьные шутки и сто макабрических костюмов), но никаких подтверждений от авторов не было (и вряд ли будут) — ни рассказов о квестах, ни чего-либо другого. Нам продемонстрировали лишь весьма тривиальные схватки с инопланетянами зинами, рычащими уродцами на двух ногах, и их лидером, свирепым гигантом Стражем.

Резолюция на первый срок: носить стильные сутенерские шмотки и продолжить заниматься криминалом. Теперь в масштабах целой страны.

Агрессоры сосредоточены не только на улицах, но и на крышах, прямо как в **inFamous**, поэтому играть следует аккуратно и часто принимать важные решения. Скажем, делать выбор: либо броситься на очередной фортпост захватчиков-зинов с голыми кулаками (что, кстати, не так уж бессмысленно — дерется супергерой отменно), либо отстреливать из пушки, засев на соседнем здании. То есть подход в любом случае прямолинейный, и хитростей Saints Row 4 от игрока не ждет. Знай летай себе, круши-ломай и изредка вселяй страх в инопланетян дабстеп-пушкой.

Зато при каждом удобном случае Volition лишний раз напоминают про обилие контента: как всегда, в новой Saints Row будет тысяча опций в окне генерации персонажа, куча вызывающих нарядов, скинов для транспорта и оружия (гранатомет теперь, скажем, запрятан в чехол для скрипки — будто бы президенту надо кого-то стесняться). Так что, если американский глава, по вашему мнению, должен выглядеть как тощий грудастый мужчина в звездно-полосатом цилиндре, игра ничего против иметь не будет, пожалуйста, не беспокойтесь.

■■■

С возникновением Saints Row 4 связана любопытная история, которую разработчики любят пересказывать при общении с прессой. Дело в том, что изначально идея задорного блокбастера про супермена и пришельцев должна была лечь в основу дополнения к третьей части под названием **Enter the Dominatrix** (что-то вроде скабрезной пародии на «Матрицу»; по сюжету, героя помещают в кокон и подключают к виртуальной реальности), анонс которого случился за несколько месяцев до банкротства **THQ**.

Затем Saints Row переехала к новому издателю, и ключевые идеи планируемого ранее DLC было решено оформить в полноценную игру. Это, конечно, заметно даже по роликам с геймплеем: декорации, механика ближнего боя и даже некоторые костюмы здесь прямиком из The Third, существенного идейного развития явно не предвидится. Другое дело, что в случае с Saints Row, не меняющейся годами серии, одна только возможность летать над домами способна в какой-то степени освежить всю концепцию.

Игре, которую сами авторы обоснованно считают масштабной иллюстрацией интернет-понятия «лулз», даже самые невероятные эксперименты определенно пойдут на пользу. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Закономерное развитие безумной экшен-серии: к возможности издеваться над прохожими в открытом городе авторы добавили инопланетян и без пяти минут всемогущего суперчеловека, который к тому же президент США. Скорее всего, будет все еще совсем не скучно.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: **90%**

Дата выхода 5 ноября 2013 года

Жанр
Экшен

Издатель/разработчик
Techland

Мультиплеер
Интернет, кооператив

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры
hellraid.com

Hellraid
Left 4 Hell

Александр Башкиров

Hellraid проще всего описать как фэнтези-ремейк **Left 4 Dead** в мрачных декорациях оригинального **Heretic**. Как и в случае с Left 4 Dead, история Hellraid начинается с удачного мода: обе игры ориентированы на кооператив для четырех игроков и постоянное переигрывание одних и тех же бесконечно меняющихся уровней.

Нам с трудом верится, что разработчиком Hellraid является не очередная проглоченная **Valve** инди-компания, а хорошо знакомая по сериям **Call of Juarez** и **Dead Island** польская **Techland**.

Изначальный мод, разработанный программистом Dead Island Марсином Зайгадло, был посвящен замораживанию зомби заклинаниями с последующим разрубанием их на части двуручным мечом. Вскоре все сотрудники Techland упоенно тормозили и рубили нежить — пришлось сформировать небольшую группу для разработки игры-прототипа Project Hell. К концу апреля этого года прототип сменил название и был объявлен как полноценная коммерческая игра.

ПИР ДЛЯ ВОРОН

Как и в случае с **Dead Island**, разработчики всячески избегают клейма FPS. Dead Island характеризовался как first person zombie brawler — симулятор избиения зомби от первого лица, Hellraid позиционируется как кооперативный first person slasher.

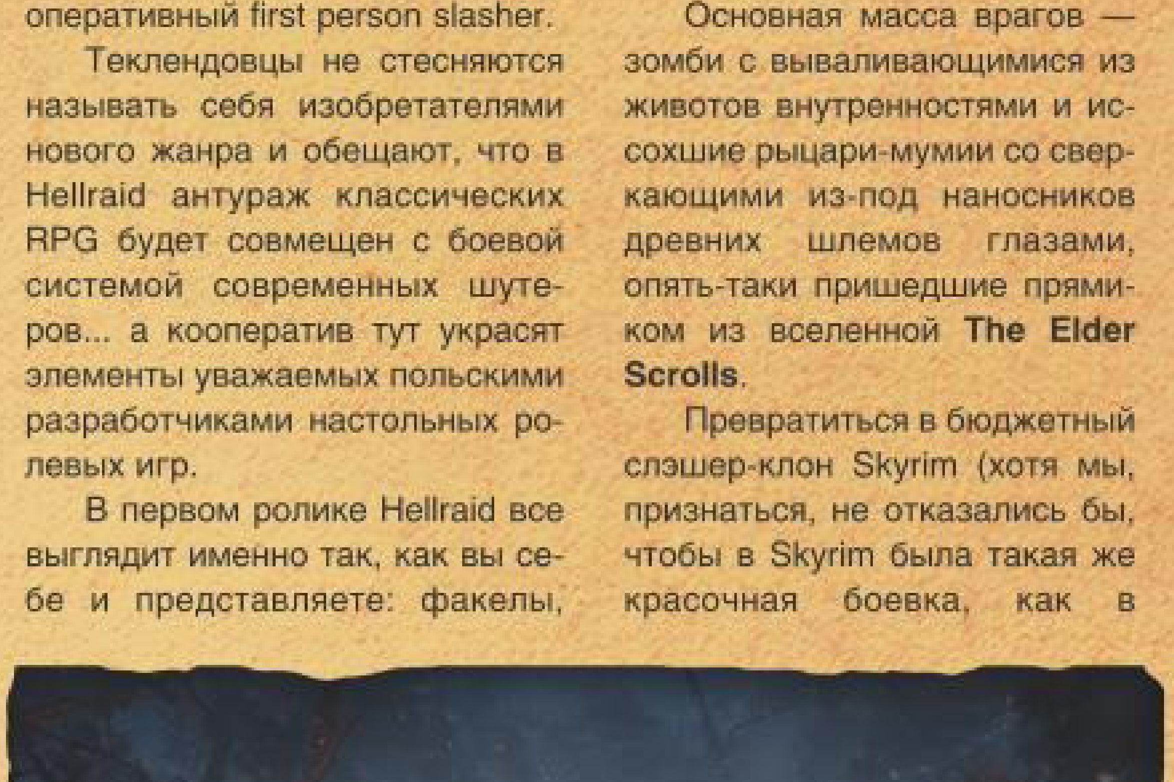
Теклендовцы не стесняются называть себя изобретателями нового жанра и обещают, что в Hellraid антураж классических RPG будет совмещен с боевой системой современных шутеров... а кооператив тут украсят элементы уважаемых польскими разработчиками настольных ролевых игр.

В первом ролике Hellraid все выглядит именно так, как вы себе и представляете: факелы, скелеты в клетках, подземелья, болота и совершенно скайримовские гробницы. Все очень реалистично, монументально, готично и... красиво.

Основная масса врагов — зомби с вываливающимися из животов внутренностями и иссохшие рыцари-мумии со сверкающими из-под наносников древних шлемов глазами, опять-таки пришедшие прямиком из вселенной **The Elder Scrolls**.

Превратиться в бюджетный слэшер-клон Skyrim (хотя мы, признаться, не отказались бы, чтобы в Skyrim была такая же красочная боевка, как в

Этот скриншот неуловимо напоминает картину «Аленушка».



Выпускать по три проекта в год... Techland превращается в восточноевропейскую Ubisoft.

Не успели мы в редакции поплакать о бренде Heretic, как вот практически его ремейк.

Быстрые и мертвые
Еще одна игра Techland

Параллельно с Hellraid в Techland разрабатывают Dying Light — зомби-хоррор, который, кажется, чуть было не стал Dead Island 2, но из-за разногласий с Deep Silver решено было запускать новый бренд.

Авторы собираются скрестить классический хоррор про зомби с Mirror's Edge: герой сможет не только бить зомби морды, но и позорно убегать от них (для взгляда через плечо припасена специальная кнопка). По словам поляков, герои, которые с трудом перепрыгивают через заборы, сами похожи на зомби. А их скоростной бегун — настоящий человек, с которым легко себя ассоциировать.

Вторая важная особенность игры — проработанный цикл дня и ночи. Если при свете солнца зомби относительно вялые и добродушные, то в полуночном мраке у них просыпается аппетит, убегать придется со всех ног. Тонкость в том, что происходит все это не по воле скриптов, а в реальном времени, в стиле Minecraft, — так что вам заранее придется планировать свои ночные вылазки.

Hellraid) игре не позволяет кооператив. В сингле Hellraid мы занимаемся обычной для ролевых игр деятельностью — обследуем мир, выполняем квесты, собираем артефакты и прокачиваем персонажа. Но в кооперативе все это придется проделывать быстрее партнеров (чтобы получить больше очков опыта и выше подняться в таблице рекордов), изредка отвлекаясь на командную игру и случайно генерируемые кооперативные миссии.

РЕЙД В АД

Открытого мира в Hellraid нет — только система изолированных уровней, соединенных порталами. Каждую локацию можно переигрывать неограниченное число раз, набирая опыт и карабкаясь по таблице рекордов. Оружие — средневековое, для ближнего и дальнего боя, плюс магическое. Тут и огромный двуручный топор, и огнедышащий жезл, и мечи со встроенными разноцветными волшебными камнями... Каждый удар чувствуется каждой мышцей тела.

Достаточно один раз посмотреть геймплейный ролик, чтобы понять, что к моделированию схваток авторы подходят очень серьезно. Никаких условностей: молоты с хрустом дробят черепа, мечи рассекают пополам, а от потрескивания магического огня натурально мурашки бегут по коже. Все это смертоносное хозяйство можно модифицировать — как внешне, так и по боевым качествам.

Для самых терпеливых игроков будет налажена система крафтинга, остальные смогут получить хорошее модифицированное оружие или доспех с плеча товарища, найти в сундуке или купить в магазине.

Классов персонажей четыре — воин, маг, рыцарь и вор. Древо способностей каждого героя помогает справляться с ловушками, большими толпами врагов, зомби и боссами (распределяйте сами). Боссы чем-то напоминают культовую **Dark Souls** — закованный в колодки минотавр, пустошлемный рыцарь, носящий собственную зрячую голову в левой руке, покрытый татуировками некромант-андрогин.

РЕЖИССЕРСКАЯ ВЕРСИЯ

Самая известная черта серии Left 4 Dead — AI-система The Director. Это виртуальный режиссер, управляющий количеством нападающих зомби и доступным оружием в зависимости от действий игроков.

В Hellraid «Режиссеру» противопоставлен виртуальный Game Master. Как и реальный геймместер в настольной ролевой игре, он подтягивает квесты, численность и характер врагов, количество и местоположение сундуков к уровню играющих, а также раздает награды особо отличившимся в конце каждого уровня.

К сожалению, перед виртуальным Game Master у нас вряд ли получится хорошенько поныть ради волшебного меча или мелко порубить трупы ради лишнего уровня.

Game Master присутствует и в сингле, но только при игре в кооперативе он будет периодически подбрасывать в игру заточенные под индивидуальный набор игроков случайные соревновательные миссии. Именно элемент случайности и мелкие изменения в структуре уровня делают Hellraid идеальной фэнтези-альтернативой Left 4 Dead и превращает игру в смесь лучших элементов настольной ролевой сессии и кооперативного шутера.

■■■

На что Techland способна в плане кооператива и ближнего боя с использованием холодного оружия, мы уже знаем по Dead Island и **Dead Island: Riptide**. С фэнтези-антуражем проблем тоже быть не должно — это один из самых древних и проверенных сеттингов в истории компьютерных игр, а испортить классическое фэнтези сложно.

От Left 4 Dead Hellraid выгодно отличает возможность прокачивания персонажа и модификации оружия. Неясно только, как прохождение карты командами разного уровня будет увязано с таблицей рекордов и сумеет ли виртуальный Game Master учитывать все ролевые факторы в своих решениях.

Проще говоря, все упирается в баланс, а не в механику — и о том, получилась ли Hellraid или нет, мы, вероятно, сможем сказать только через несколько патчей и пару месяцев после выпуска игры. Но сейчас проект выглядит очень-очень перспективным. Все любители Left 4 Dead в редакции «Игромании» уже сделали себе на 5 ноября пометку в календаре. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Hellraid, кажущийся на первый взгляд фэнтезийным модом к Dead Island, вполне может вылиться в интереснейший, самобытный проект. Но даже если ему не хватит индивидуальности, то он все равно может оказаться выдающейся игрой.

Процент готовности: **60%**

ROAD REDEMPTION

КУЛАК В МОТОЦИКЛЕТНОЙ ПЕРЧАТКЕ

АЛЕКСАНДР БАШКИРОВ

ДАТА ВЫХОДА
2014 год

ЖАНР
Мотоциклетный экшен
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
DarkSeas Games
ПЛАТФОРМЫ
PC, PS3, Xbox 360, Wii U
САЙТ ИГРЫ
roadredemption.com

Если вы жили в девяностых и у вас была шестнадцатибитная консоль Sega Genesis, то одними из ваших любимых игр на ней наверняка были три части **Road Rash**. Ничто другое не могло поспорить с этими незамысловатыми на первый взгляд мотогонками по азарту преследования, ярости дорожных боев и удовольствию от совместного прохождения трудной трассы со школьным товарищем на разделенном экране.

Действие Road Rash разворачивалось в альтернативных Соединенных Штатах Америки, на дорогах которых массово выясняли отношения банды мотоциклистов. Гражданские автомобили мирно катились по идиллическим американским шоссе — их ничуть не смущало присутствие десятка байкеров, лавирующих между машинами и обменивающихся ударами цепей и монтировок. Изредка к погоне подключались полицейские на мотоциклах: нагнав последнего в процессии байкера, они принимались колотить его дубинками.

В **Road Rash 1-3** на Genesis все это отображалось предельно схематично, и картины быта байкеров нам приходилось домысливать самостоятельно. В сиквеле **Road Rash** 1994 года на консоли 3DO и PC заезды перемежались кинороликами — зарисовками «байкер и байкер», «байкер и девушка», «байкер и полицейский», режиссером которых вполне мог бы являться Пол Верховен времен «Робокопа».

МЕСТО ПОД КАКТУСАМИ

Попытки вывести серию в полное 3D на Nintendo 64 и первой PlayStation не увенчались успехом — в создании **Road Rash 64** Electronic Arts вообще не участвовали... Последней игрой серии оказалась **Road Rash: Jail Break** на Game Boy Advance в 2003 году. С тех пор ходили слухи о воскрешении франчайза — главный дизайнер оригинальной трилогии Дэн Гейслер даже поговаривал о Kickstarter для новой Road Rash.

Но в итоге ближайшим аналогом знаменитой серии оказался профинансированный на том же «Кикстартере» проект **Road Redemption** — дебютная игра новоорлеанской студии **DarkSeas Games**. Одобрение Гейслера авторами получено, да и инициалы игр совпадают не случайно...

Итак, мы наконец-то в современном полигональном 3D! В остальном вокруг чистейший Road Rash: черная полоса шоссе, пустыня, проносящиеся мимо кактусы, холмы и вышки высоковольтных передач, гражданские автомобили в обоих направлениях.

Внезапно в кадр влетают два тяжелых хромированных мотоцикла. Вот гонщик в черном костюме ниндзя поравнялся с драйвером в полном самурайском доспехе. Один заносит бейсбольную биту, другой — самурайский меч... После обмена ударами гонщики разлетаются в стороны, но и тот и другой умудряются удержаться в седле. Пара секунд лихорадочного виляния между машинами — и они продолжают погоню. На сей раз самурай встречает соперника огнем пистолета-пулемета через плечо. Ниндзя ловко уклоняется и тянет из ножен обрез двуствольного дробовика.

На экране появляется неожиданный для любителей оригинальной серии прицел — ниндзя ловит самурая в перекрестие... Но тут обоим приходится от-

Этот ремейк ждали году в девяносто седьмом, когда только-только начало появляться полноценное 3D.

Потом — в начале двухтысячных, когда качество графики резко начало расти.

Потом мотоциклы появились в GTA, и Road Rash как-то подзабыли. Эпоха Kickstarter — идеальное время для ремейка.

Ударить соперника-мотоциклиста битой, несясь при этом на мотоцикле, — это высокий штиль, первозданная поэзия.

влечься на целую волну случайных мотоциклистов: ниндзя получает дубинкой по затылку от гонщика в желтом комбинезоне, самурай пинком выпихивает под грузовик гонщика в красном...

Погоня продолжается мимо знаков «Дорога закрыта», через лабиринт оранжевых конусов. Ниндзя и самурай слетают с шоссе и взмывают в воздух с холма... В полете (над землей — метров десять) ниндзя сокращает дистанцию, картинно замахивается катаной и отсекает самураю голову.

RED ROAD REDEMPTION

Игры серии Road Rash были совершенно бескровными, чудовищные травмы мотоциклистов в них скорее предполагались, нежели демонстрировались. В Road Redemption из уязвленных соперников будут хлестать фонтаны крови!

Разработчики обещают современную физику столкновения и возможность проламываться сквозь разрушаемые объекты, — но все это присутствует и в других мотоциклетных боевиках. А вот фонтаны красной жидкости в таких играх мы увидим практически впервые.

Помимо пустыни, гонки проходят в городах, где можно будет перескакивать на мотоцикле с крыши на крышу. Разработчики обещают, что улицы городов будут «забиты трафиком», а это предполагает совсем другой образ гонки и ритм обмена ударами цепей, мечей, обрезков труб и бейсбольных бит, чем на крышах или безлюдных шоссе.

Вышеперечисленный джентльменский набор дорожного оружия хорошо знаком нам по Road Rash. Но будут и эксклюзивные гоночные спецсредства — полицейский шокер и хромированная бейсбольная бита, оплетенная колючей проволокой.

Арсенал дополнен пистолетами, автоматическими винтовками и охотничьими ружьями, которые можно будет заряжать как пулями, так и картечью. Использование огнестрельного оружия — самый сомнительный момент Road Redemption. Все-таки пули быстрее гонщиков, и вместо битвы за звание лучшего наездника игра может превратиться в состязание за место лучшего стрелка из «Пустынного орла» или автомата Калашникова. Но разработчики обещают, что патронов в игре будет мало, автоприцеливание отсутствует и большая часть конфликтов должна решаться с помощью «грубой силы и тупых (ну, или колюще-режущих) предметов».

В обмене ударами будут контратаки и парирования — более тяжелое оружие дает преимущество над соперником, но даже безоружный гонщик может изловчиться и ударом ноги выпихнуть противника с дороги. Так что игра — гоночная аркада в первую очередь, файтинг во вторую и шутер только в третью.

ДЕТИ АНАРХИИ

Главный герой Road Redemption — освободившийся после восьми лет заключения байкер (в кино его обязательно бы играл Райан Гослинг), вынужденный с нуля начинать карьеру в своем мотоциклетном клубе. По ходу развития сюжета выясняется, что клуб кишит стукачами и предателями, ответственными за полученный героем-байкером срок. Так что рубить головы самурайским мечом мы будем не только просто так, но и за дело. Конечная цель игры — стать королем клуба, заодно подчинив себе все каналы наркотрафика на среднем американском Западе.

Здоровые элементы **GTA** чувствуются не только в сюжетной составляющей. Помимо гонок, в Road Redemption будет система миссий — это тоже гонки, но с побочными целями и более щедрыми вознаграждениями.

Среди видов сюжетных миссий — засада (перебить как можно больше вражеских гонщиков, возвращающихся домой после успешного дела), побег (после неудачной наркосделки удирать от вражеской банды, перепрыгивая с крыши на крышу) и нападение на конвой (разгром эскорта колонны грузовиков). Остальные заезды укладываются в более традиционные шестнадцатибитные категории: обогнать всех, удрать от полиции, догнать и обязательно убить президента соперничающего мотоклуба.

Полицейские в Road Redemption будут охотиться за вами на мотоциклах, машинах и вертолетах — все как на Genesis, только теперь полицейский вертолет можно будет сбить из гранатомета. Цели обычных гоночных заездов могут быть весьма неожиданными — байкеры едут не за золотыми, серебряными и бронзовыми медалями, а за сломавшимся на обочине дороги банковским броневиком, набитым наличными.

Самым интересным моментом серии Road Rash была необходимость тратить заработанные в заезде деньги на новый байк или запчасти — иначе мы либо безнадежно отставали от конкурентов, либо просто разваливались. Полностью из игры вас выбивали не полицейский арест или соприкосновение с асфальтом, а их экономические последствия.

В Road Redemption будут и магазин запчастей, и возможность кастомизации. В мотопарке — спортбайки, чопперы, кафе-рейсеры и кастомные мотоциклы. Неясно только, насколько жесткими будут экономические санкции за поражение в гонках, да и будут ли они вообще в наше жалостливое к игроку время.

Вместо старого доброго сплит-скрина — онлайновый мультиплеер, в котором можно будет сбиваться с друзьями в дорожные банды и устраивать разборки с другими шайками. Все трассы и большинство миссий из одиночного режима должны быть доступны и в онлайне — только сражаться там будут не одинокие ниндзя с самураем, а целые кавалькады гонщиков в разукрашенных дикими граффити кожаных куртках.

■■■

Пожалуй, ни одна серия в истории компьютерных игр не заслуживает ремейка на современных технологиях так, как Road Rash. Это лучшая серия и лучшая игра для одной из лучших игровых платформ прошлого; отличный незаезженный (никакого постапокалипсиса!) сеттинг; байкерская субкультура, сама по себе диктующая и саундтрек, и сюжет, и общую стилистику оформления. Плохой панк-рок, цитаты из сериала «Дети анархии», затянутый в мотоциклетную перчатку кулак, пробивающий экран в заставке игры, — все это в Road Redemption просто обязано присутствовать.

Что касается игрового процесса, то тут разработчикам нужно всего лишь не увлекаться самостоятельным творчеством и тщательно копировать Road Rash 3. Нам кажется, что Road Redemption может оказаться крайне успешным проектом — и DarkSeas Games можно будет собирать деньги на ремейк беззаконной скейтерской аркады **Skitchin'**! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Мотоциклетные разборки с использованием бит, мечей и огнестрельного оружия. Основной прием — на полном ходу столкнуть соперника ногой с трассы, как обычно. Это ремейк Road Rash.

Процент готовности: 70%

Жанр
Стелс-экшен
Издатель
Konami
Разработчик
Kojima Productions
Мультиплеер
Отсутствует
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
konami.jp/mgs5
Дата выхода
Не объявлена

Metal Gear Solid V
The Phantom Pain
V значит «Победа»

Денис Мурин

Нам иногда жалко Хидэо Кодзиму. После выхода каждой части серии **Metal Gear Solid** он обещает, что уйдет на вольные хлеба и будет делать не новые игры про сложную геополитическую обстановку и шпионов с позывными, придуманными в честь диких зверей, а просто новые игры. Но уже 25 лет под давлением фанатов и издателей он каждый раз возвращается и выдает кусочек из бурной жизни Снейков.

Понятно, почему фанаты не спешат отпускать маэстро. В каждой игре серии Кодзима играет, простите за каламбур, игроком, регулярно разрушая четвертую стену в самый неподходящий момент.

В этот раз он пошел еще дальше — анонсировал **Metal Gear Solid: Grounds Zeroes**, затем показал подозрительно похожую на MGS игру **The Phantom Pain**, которую якобы разрабатывала некая никому не известная студия (никто не поверил), потом заявил, что Grounds Zeroes и The Phantom Pain — это **MGS V**, а еще позже, что Grounds Zeroes — отдельный приквел к пятой части, как **Gran Turismo 5 Prologue**.

Как оно на самом деле, непонятно до сих пор. Поэтому мы будем рассказывать про обе игры сразу. А если потом вдруг (что все же маловероятно) они окажутся одним и тем же проектом — что ж, в этом ведь нет ничего плохого.

Большой Змей

С Хидэо Кодзимой никогда нельзя быть хоть в чем-то уверенным, но, судя по всему, Metal Gear Solid V будет разделена на две полноценные части — вышеупомянутую Grounds Zeroes и The Phantom Pain.

Первая начинается ровно с того места, на котором заканчивается **Metal Gear Solid: Peace Walker**. Биг Босс и MSF отбили все атаки Сайфера, уничтожили Metal Gear ZEKE, а Пасифика Оушен, кажется, утонула. На самом деле ее выловил рыбак в Карибском море, после чего Сайфер сумел захватить и ее, и Чико. Узнав об этом, Биг Босс пробирается в лагерь «Омега», чтобы спасти обоих.

Но Пац уже умерла от пыток, а Сайфер (они же — Патриоты) каким-то образом завербовал Чико — мальчик будет играть роль «троянского коня». Интересно, сможет ли он предать Биг Босса в решающий момент?

Однако Сайфер понимает, что победить нацию солдат просто так не выйдет, поэтому воевать с «Солдатами без границ» будет некая группировка XOF, возглавляемая неидентифицированным обезображенным мужчиной в длиннополой шляпе. В конечном итоге они уничтожат базу MSF, убьют почти всех наемников, а Биг Босс от полученных во время обороны ранений на девять лет впадет в кому.

Вторая часть игры — The Phantom Pain. В ней Биг Босс приходит в себя в госпитале девять лет спустя (точнее, ему говорят, что прошло девять лет). Снейку ампутировали руку, поставили вместо нее протез, а чтобы наш герой не скучал — на госпиталь нападают бойцы без опознавательных знаков, в форме, похожей на снаряжение

Лагерь «Омега» может быть частью печально известной американской военно-морской базы в заливе Гуантанамо.

Фантомные боли — это когда людям с ампутированными конечностями кажется, что они продолжают болеть.

Мастер Миллер смотрит в камеру и спрашивает докторов: «А с этим что?» Вероятно, он говорит про Измаила, пациента, помогавшего Биг Боссу сбежать.

Как мы выяснили перед самой сдачей номера, Ground Zeroes и Phantom Pain это одна игра. Первая — пролог второй.

XOF. Снейк пытается сбежать на автомобиле, попадает в аварию, и его спасает... Оцелот?

Все, что мы знаем о The Phantom Pain на данный момент, можно увидеть в трейлерах, которые в лучших традициях Кодзимы оставляют больше вопросов, чем ответов. Что за летающая девочка в противогазе встретилась Биг Боссу? Кто этот второй пациент, который помогает герою? Почему в огне появился горящий полковник Волгин и почему он исчез вместе с потухшим огнем?

Вертолет съедает летающий огненный кит, Оцелота и Биг Босса преследует черный конь с огненными крыльями и горящим всадником, а мост под ними, если приглядеться, разрушает не снаряд и не бомба, а молния.

Откуда вся эта мистика? Это суперспособности или галлюцинации Босса? Вряд ли мы получим ответ хотя бы на один из этих вопросов до выхода игры. Как ни пытались мы разговорить Кодзиму (да и не только мы, вся игровая пресса мира обломалась), никакой конкретики он не выдал.

Фантомные игры

Ground Zeroes гораздо проще и понятнее. Кодзима много говорил о том, что западные разработчики уже давно догнали японцев и что он активно перенимает опыт коллег. И это заметно с первых кадров игры: привычный схематичный стелс исчез, теперь Биг Босс движется точь-в-точь как его главный конкурент, Сэм Фишер. И так же, как и в **Splinter Cell**, герой сможет прятаться в тени, а не просто маскироваться под окружение.

Но MGS V дает игроку свободу выбора, которой так не хватало в лучших частях Splinter Cell. Действие Grounds Zeroes разворачивается в открытом мире, по которому Биг Босс может совершенно свободно перемещаться. Все задания можно выполнять в любое время суток и в любую погоду: можете пробраться на вражескую базу под покровом ночи, рискуя натолкнуться на патрули, а можете попробовать проскользнуть днем. Провести рекогносцировку тоже не помешает — маршруты часовых вам никто не начертит, извольте изучать и запоминать сами.

В MGS V нам впервые позволят управлять не только очередным Metal Gear (как раз про них-то пока ничего не известно), а обычной техникой — мотоциклами, джипами, грузовиками и даже лошадьми. Однако, если вам надо преодолеть большое расстояние, Биг Босс может вызвать вертолет, который под «Полет валькирий» Вагнера донесет вас в любую точку карты. Музыку вертолета можно будет сменить, но она может выдать позицию Снейка, да и сам вертолет могут сбить, так что лучше не перебарщивать с меломанией.

Хотя если вас заметят, то игра не закончится, вы можете попытаться выбраться из любой ситуации любым доступным способом. В Grounds Zeroes задания можно будет проходить в любом порядке, да и вообще делать в открытом мире что душе угодно. Но Кодзима настаивает, что, несмотря на вольный порядок миссий, игрок все равно поймет игру именно так, как было задумано.

Также вернутся многие элементы Peace Walker, в том числе управление и развитие Mother Base, которую можно будет отстраивать даже вдалеке от консоли — на своем смартфоне, а игра потом будет синхронизировать ваш прогресс.

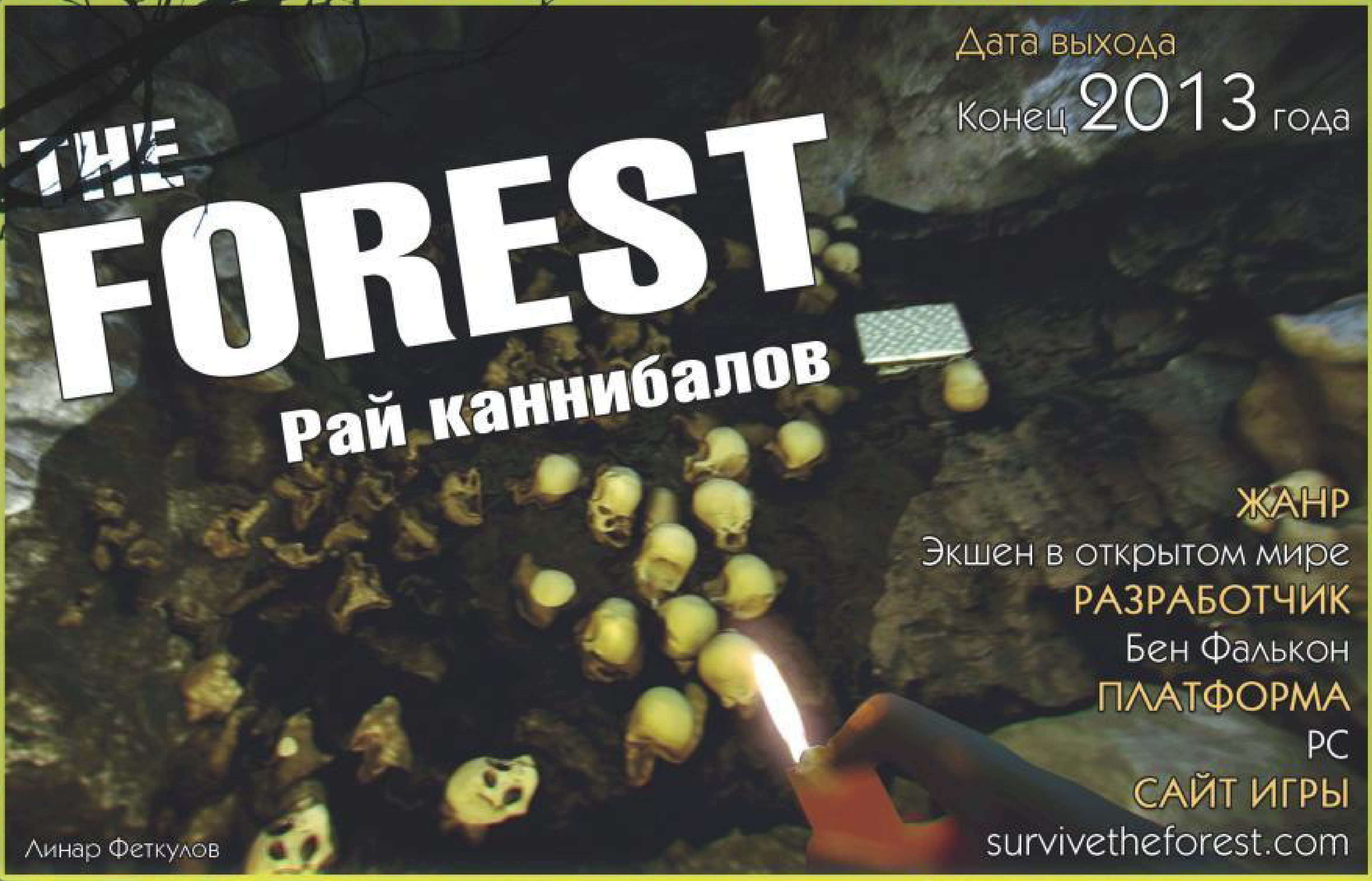
■■■

Хидэо Кодзима может сколько угодно жаловаться на то, что он хочет делать другие игры (которые, к слову, он делает в немалых количествах), но всех все равно интересует Metal Gear. По сути, не важно, будет Metal Gear Solid V одной игрой или двумя, что значит «5» в номере (точно не то, что в заголовке, мы любим Peace Walker, но Кодзима повторяться не будет), и смена актерского состава тоже не важна. В конечном итоге серию любят за сюжет, постановку роликов и игры с умами геймеров (помните Сайко Мантиса в первой части MGS?). И со всем этим Кодзима еще ни разу не подводил! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

MGS V разбился на две игры: помесь Peace Walker и Splinter Cell в открытом мире с одной стороны и шикарные психоделические бредни коматозного Биг Босса про огненных китов — с другой.

Процент готовности: 50%



THE FOREST
Рай каннибалов

Дата выхода
Конец 2013 года

ЖАНР
Экшен в открытом мире

РАЗРАБОТЧИК
Бен Фалькон

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
survivetheforest.com

Линар Феткулов

«Реалистичный Minecraft» — этот теглайн маячит на радарах игровых журналистов уже не один год, практически с самого выхода оригинального **Minecraft**. Казалось бы, достаточно заменить ретрографику современной картинкой, и часть гигантской аудитории этой игры заинтересуется вашим проектом. На деле все несколько труднее.

Поклонники Minecraft принимают его таким, какой он есть, одной только графикой отвлечь их не удается, — и вот одним за другим гибнут многочисленные Minecraft-клоны, несмотря на их реалистичное освещение, яростные перестрелки или солидное количество полигонов в кадре.

Идея, впрочем, явно жизнеспособная — вспомните **Fortnite** от **Epic Games** или почитайте наше превью по **Dying Light**. Самым же радикальным последователем Маркуса Перссона смело можно считать инди-разработчика Бена Фалькона. Слово «реалистично» он принял слишком близко к сердцу и в качестве своих главных ориентиров вспоминает фильмы «У холмов есть глаза» и «Ад каннибалов».

Название последнего говорит само за себя, в некоторых странах за чрезмерно реалистичное насилие эта картина признана порнографией.

Таинственный остров

Если вы еще не видели трейлер The Forest, посмотрите. Вот прямо сейчас — в YouTube можно найти по запросу «forest game». Короткий видеоролик оформлен по высочайшему стандарту качества — с таким трейлером нестыдно было бы вписаться в программу конференций E3 и прощеголять где-нибудь в стартовой линейке Xbox One. Самолет героя терпит крушение в знойных джунглях; сама катастрофа и пейзажи тропического леса выглядят так, будто их отрисовали на последнем CryENGINE, уровень постановки — соответствующий.

Завязка игры — в стиле сериала Lost. Вы приходите в себя после крушения, начинаете исследовать остров. С виду он необитаемый: никаких дорог, сплошь одна непроходимая чаща, горы и океан. Есть нечего. Первым делом вам нужно отправиться к догорающему остову авиалайнера и взять оттуда все необходимое — пропитание и инструменты. Со временем провизия кончится и придется добывать еду самому. Отсюда и начинается реалистичный Minecraft.

В игре реализована смена времени суток. Днем вы собираете припасы и отстраиваете убежище, ночью — греетесь у костра и скрываетесь от врагов. Если укрытие достаточно мощное, вам, возможно, даже удастся поспать, просто переждав ночь. Если же крепость еще не достроена или враги нанесли стенам урон, придется сражаться или прятаться в ночном сумраке.

Сбор предметов, застройка базы и схватки с противниками — основа баланса в игре, всему этому уделяется не мень-

Особый акцент авторы делают на поддержку Oculus Rift.

Адаптировать под него игру непросто: при первом тестовом запуске перспектива оказалась полностью искаженной.

Деревья нужно рубить для самых разных целей. Из них вы делаете копья, ими укрепляете убежище...

...их же бросаете в костер, чтобы согреться. Тепло — еще одна переменная в формуле The Forest.

ше внимания, чем экономике и сражениям, допустим, в **StarCraft 2**. Тонкость в том, что при этом автор собирается сохранить атмосферу хоррора, и это заставляет его идти на эксперимент с интерфейсом.

Что посеешь

Несмотря на внушительный набор функций, в The Forest практически отсутствуют традиционные элементы UI. Так, скажем, нет инвентаря, вы сами видите все переносимые предметы. Большинство действий — контекстные. Если соедините длинную палку и острый камень, вы заточите наконечник, создав примитивное копье. Если сопоставите короткую палку, камень и веревку, получится своеобразное подобие кремниевого топора. Им вы будете проламывать черепа ваших врагов, а главное — рубить деревья.

Первозданный элемент геймплея подобных игр отработан с подобающим тщанием — дрова вам придется собирать часто, поэтому разработчики стараются изо всех сил. Во-первых, сама рубка оформлена практически фотореалистично: под ударами топора из ствола летят щепки, надрез постепенно углубляется, до тех пор, пока дерево, смачно хрустнув, не надламывается, а подрубленный ствол не падает на сырую листву, оставив один только пенек. Во-вторых, восстанавливаются деревья постепенно, а лес не случайно генерируемый, а вполне конкретный, раз и навсегда заданный. По знакомым пенькам на опушке вы всегда сможете определить, где уже бывали раньше.

Казалось бы — приятный бонус. На самом деле здесь скрывается еще один геймплейный пласт. В игре реализована сложная экосистема, динамически реагирующая на ваши действия. Так, если вырубить все деревья в каком-то участке, вынести оттуда все ягоды и съедобные растения, вы просто истощите его. Там пропадут звери (а их тоже можно употреблять в пищу), да и факт исчезновения растений уже сам по себе неприятен: очистив полянку у базы, вам придется отправляться на поиски припасов в дремучую чащобу, а кто знает, что вас там ждет...

Решается эта проблема просто — надо всего лишь знать меру. Придя на знакомую опушку, не надо зачищать ее до основания. Соберите часть плодов, оставьте деревья, и через некоторое время участок полностью восстановится. Более того, в The Forest вы сами можете сажать посевные и собирать урожаи. Грамотное вмешательство в окружающую среду — один из основных элементов геймплея.

Беги, Форест!

Но экстенсивное земледелие, к несчастью для героя, отнюдь не единственный вид островных «развлечений». Сами авторы настаивают на том, что их игра — это в первую очередь survival horror. Да, вам предстоит сражаться с аборигенами острова, драться с ними при помощи топора, ставить на них капканы... но, как показывают альфа-тесты, лучше всего у авторов получается стелс.

Скажем, вам во что бы то ни стало нужны редкие ягоды с вершины холма. Увлекшись поисками, вы не заметили, как стемнело. На охоту выходят жуткие каннибалы, а до базы добежать уже не получится. Покрытый джунглями остров испещрен сетью подземных пещер, в которых давно живут дикари-островитяне. Оказавшись ночью в чаще, вам придется прятаться в тенях, чтобы случайно не выдать себя и не привлечь разбушевавшееся племя.

Тут снова есть подвох. Поначалу расправы над аборигенами не вызывают у вас лишних эмоций, но по мере того, как любопытство увлекает героя вглубь подземных катакомб («А там чего только нет...» — загадочно намекают разработчики), выясняется, что туземцы не так уж безумны. У них есть свое племя, есть семьи... По замыслу авторов, в какой-то момент вы должны почувствовать себя захватчиком, вторгшимся на чужую территорию.

■■■

В завершение текста мы уже было написали пожелание поддержать авторов в Steam Greenlight, но, пока номер приближался к сдаче, игру официально «подсветили» — между прочим, при нашем непосредственном участии. Под крылом **Valve** проект непременно должен дойти до релиза — намечен он уже на конец этого года. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Реалистичный клон Minecraft, в котором можно заниматься садоводством, а у дикарей-каннибалов, оказывается, было трудное детство.

Процент готовности: **70%**

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2013 года

ЖАНР
КВЕСТ
ИЗДАТЕЛЬ
РАЗРАБОТЧИК
CAPCOM
ПЛАТФОРМА
3DS

ДЕТЕКТОР ЛЖИ

Ян Кузовлев

Мы уверены, чаще всего вы видели судебные разбирательства в играх от BioWare — **Star Wars: Knights of the Old Republic**, **Mass Effect 3**, **Dragon Age**. Квесты эти были эпизодическими, но оказались настолько увлекательными, что EA, кажется, намеренно включает эти моменты в воображаемое бинго из обязательных элементов, как, например, однополую любовь (опять же Mass Effect, Dragon Age).

По всему миру игроки пытались оправдать действия Тали или вывести Логейна на чистую воду — согласитесь, было интересно. А теперь представьте игру, которая будет состоять целиком из судебных разбирательств. С ожесточенными спорами, поиском и предъявлением улик и внимательным разбором показаний. Вам дают чуть ли не главную роль — роль адвоката.

Много часов суда

Серия **Ace Attorney** придумана уже давно, но в России ее популярной не назовешь. Виной всему особый азиатский колорит. Почему, спросите, мы вдруг решили рассказать вам про Ace Attorney, которая выходит только на 3DS — мягко говоря, не самой популярной консоли в нашем с вами отечестве? Все просто. Удивительна тут даже не столько конкретная игра (хотя и это тоже), сколько само явление. Ace Attorney — это, пожалуй, самый увлекательный адвокатский симулятор в этой вселенной. Даже если вы никогда не будете в него играть, узнать про это игровое направление очень интересно. Так что мы вам сейчас все расскажем.

Очевидно, что просто достоверный симулятор адвокатской деятельности — штука крайне занудная, поэтому в игре судебную систему серьезно изменили. Разбирательства не могут длиться больше трех дней. Адвокаты и прокуроры ведут собственные расследования. В здании суда устраивают чуть ли не шоу.

За такое короткое время судье необходимо вынести вердикт, а юристы пускают в ход все средства. Прокурор может, например, подговаривать свидетелей или укрывать улики — все ради вынесения необходимого приговора.

Ace Attorney: Dual Destinies — пятая игра в серии, поэтому главная проблема будет заключаться в том, что без знания сюжета, без правильного знакомства с персонажами впечатления от игры будут менее яркими. Ну, как если не играть в первые две Mass Effect и сразу же сесть за третью часть.

Изначально в Ace Attorney был один главный герой, Феникс Райт. На протяжении трех игр можно проследить за тем, как он стал адвокатом (а также как попал в очень неприятную ситуацию и был некоторое время подсудимым). Постепенно знакомимся с персонажами: герою помогает девушка-медиум Майя Фэй, уголовными делами чаще всего занимается один и тот же детектив, а к оппонентам-прокурорам после трех-четырех дел прикипаешь всей душой. Некоторые действующие лица кочуют из игры в игру. Последняя история про Феникса, **Ace Attorney: Trials and Tribulations**, элегантно связывает между собой первые две — можно было считать, что история адвоката Райта подошла к концу.

Неверно, потому что серию решили перезапустить и ввести нового героя в **Ace Attorney: Apollo Justice**. Начинающий адвокат Аполло сразу же попадает в интересную ситуацию —

Заветный момент! В микрофон консоли можно крикнуть «Objection!» («Возражаю!») и потом представить важную улику.

У Афины Сайкс все эмоции написаны не только на лице — голографический дисплей проецирует ее настроение в виде смайлов.

его подзащитным оказывается небритый владелец ресторана «Борщ» и отличный карточный игрок по совместительству. Для Ace Attorney эксцентричные персонажи — привычное дело, но не в данном случае.

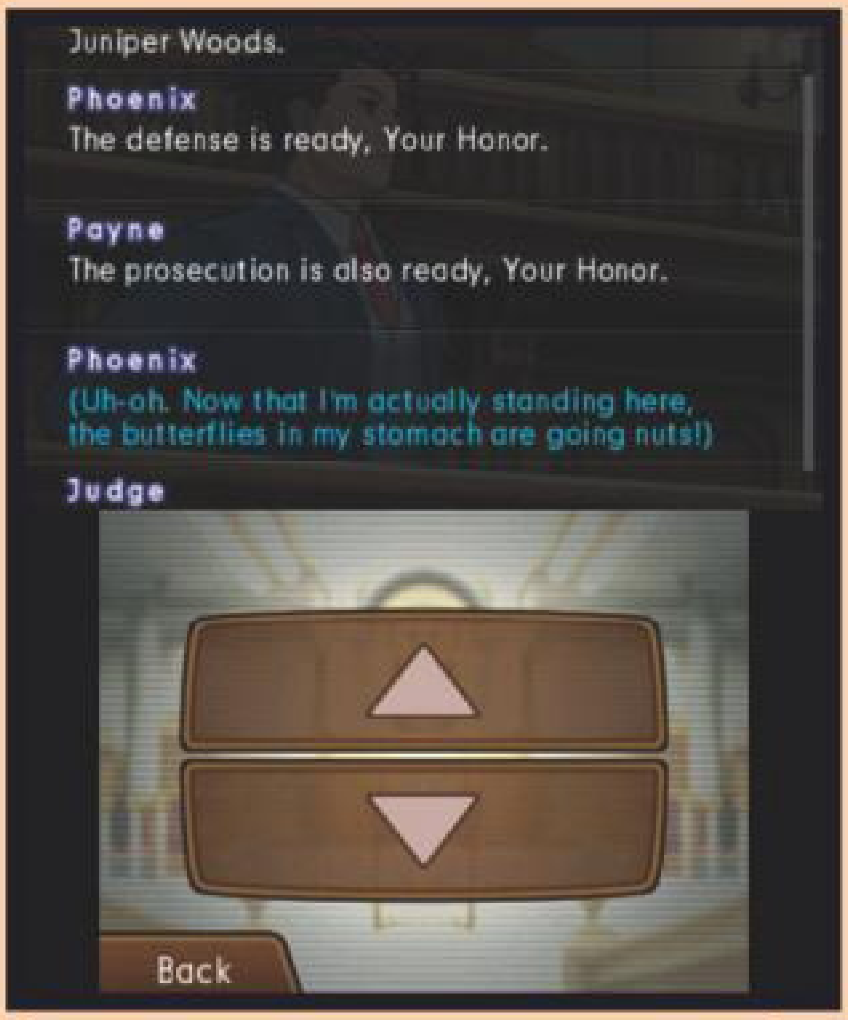
Почти сразу выясняется, что катала не кто иной, как Феникс Райт. По некоторым причинам адвокатом он больше не работает, и вообще ему светит срок за убийство. Если и начинать знакомство с серией, то лучше всего с Apollo Justice — он для понимания более доступен, его не стали растягивать на несколько игр.

Две истории

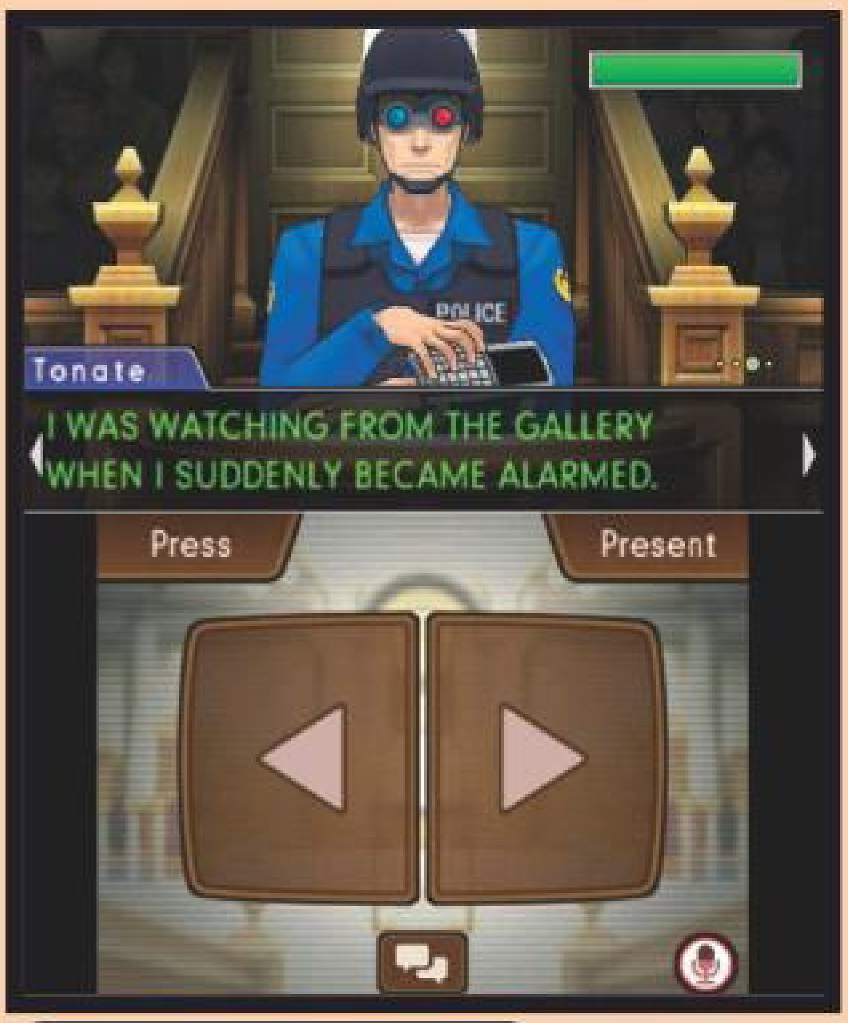
В Dual Destinies придется поочередно играть за двух адвокатов. Феникса восстановили и вернули профессиональный значок. У героя новая помощница — Афина Сайкс, она занимается аналитической психологией и, вероятно, является полной противоположностью медиуму Майе.

Пока что известно, что в первом деле придется расследовать обстоятельства взрыва здания суда. На артах и скриншотах видно перебинтованного Аполло, который пострадал от теракта. У нового прокурора, как и у Феникса, относительно темное прошлое. Он некоторое время отбывал пожизненный приговор в тюрьме, но по какой-то причине его вызывают в суд вести дело. Удивляться такому повороту не стоит: в предыдущих играх прокурорами были замечены рок-звезда или даже кофейный маньяк (выпивает 17 чашек кофе в течение заседания) с железной маской на лице.

Геймплейно Ace Attorney больше всего напоминает **L.A. Noire** (можно даже сказать, что наоборот, ведь серия игр про адвоката намного старше): на локациях надо искать улики, подозреваемые и свидетели понемногу раскрывают детали. Главное отличие в том, что в L.A. Noire расследование совмещалось с поездками по городу и редкими перестрелками, в то время как Ace Attorney таких радостей лишен, дела в нем гораздо длиннее, да и доходят до суда — играем мы все-таки за адвоката, а не за детектива.



Как и в L.A. Noire, герой может перечитать диалог. На практике это почти не применяется, показания можно перечитывать и без такой функции.



Так выглядит процесс перекрестного допроса: выбираем фразу и показываем улику.

Ace Attorney всегда была про внимательное чтение, и все механики у игры тоже сводятся к тому, что игроку приходится очень тщательно выискивать в предложениях фактические ошибки и держать в голове миллион разных деталей. Кроме шуток, игра развивает внимательность, усидчивость и прилежание. В хорошем смысле.

Геймплей поделен на две части, которые постоянно чередуются: сначала герой собирает улики на месте преступления, опрашивает свидетелей, выясняет все обстоятельства дела. Обычно на каждое расследование выделяется несколько локаций, которые выглядят как статичные картинки, — нужно только внимательно найти интересующие объекты, а потом поговорить с NPC.

Вторая часть — суд, во время которого игрок отвечает на вопросы прокурора и судьи, слушает показания свидетелей и устраивает перекрестный допрос. Человек рассказывает свою версию случившегося, она делится на несколько реплик, одна из которых противоречит истине. На человека можно надавить, чтобы он пересмотрел свои показания, и рано или поздно поймать на лжи.

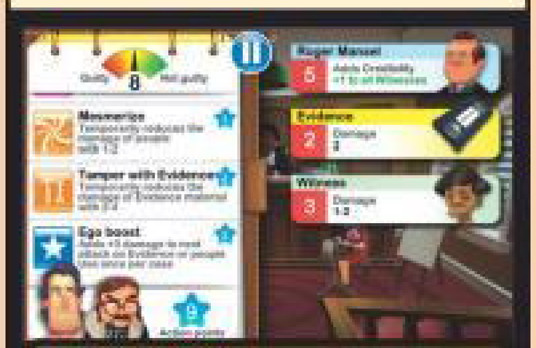
Обмани меня

В L.A. Noire, напомним, можно было надавить на человека, обвинить в обмане или согласиться с его репликой. В то же время персонажи страшно кривлялись, поэтому зачастую отличить ложь от нервного состояния было невероятно сложно. Еще одно отличие: если детектив Коул Фелпс вел себя с собеседником неправильно, то его штрафовали, но дело продолжалось. Никакого второго

Мерзковатый прокурор Пейн (прозван «убийцей новичков», и вообще он крайне некомпетентный юрист) впервые отсутствует в зале суда, уступив место своему брату.

Как стать отличным юристом

Игры про адвокатов выходят редко, и в них пытаются отстраниться от реализма в сторону юмора. По абсурдности происходящего, но не по накалу страстей, Ace Attorney превосходят две другие судебные игры. Harvey Birdman, Attorney at Law сделана по мотивам одноименного мультфильма. Адвокаты здесь носят маски и больше похожи на супергероев, а в делах часто засвечиваются персонажи из Street Fighter. Харви как-то даже поджигает шикарную прическу Гайла и издевается над внешностью Далсима. По механике Harvey Birdman похож на Ace Attorney, да и работали над игрой тоже в Capcom, поэтому мы привычно разыскиваем улики, устраиваем перекрестные допросы и ищем несостыковки в показаниях.



Рано или поздно подзащитные в Devil's Attorney перестанут казаться мерзавцами, а дом адвоката превратится в музей роскоши.

В Devil's Attorney заморачиваться с внимательным изучением показаний и улик не стали, а издевательство над судом вышло на новый уровень. Адвокат Макс Макманн берется за самые сложные дела и защищает сомнительных личностей ради того, чтобы заработать побольше, накупить себе в квартиру дорогой мебели и обязательно найти очередной стильный галстук. Защита подсудимого происходит в пошаговом режиме. Прокурор представляет набор из улик, свидетелей и экспертов, а Макс должен как можно эффективнее разобраться с аргументами обвинения — хамить, подделывать важные для дела материалы и клеветать.

шанса поговорить на одну и ту же тему не давали — раз уж ошибся, будь добр, принимай ответственность.

Ace Attorney в этом плане менее жестока. За неправильно предъявленную улику или необоснованное обвинение игрока штрафуют, но всегда дают шанс исправиться и попробовать другую тактику. Показания и персонажей можно изучать сколько душе угодно, подолгу перечитывая всю доступную информацию.

Постоянно устраивать перекрестные допросы на протяжении нескольких игр было бы невероятно скучным занятием, поэтому разработчики постарались процесс разнообразить. Феникс, например, обращается к сверхъестественным способностям. При помощи специального артефакта герой может видеть, когда его обманывают: собеседника внезапно опутывают цепи и замки, которые постепенно пропадают, когда адвокат правильно отвечает на вопросы и предъявляет релевантные улики. Аполло же потусторонними трюками почти не пользуется и больше следит за невербальным языком (подозреваемый может неосознанно трогать дужку очков или закусывать губу) и жестами своих собеседников. Микродвижения могут выдавать обман, и при помощи странного браслета герой особо остро чувствует, когда ему кто-то лжет.

В новой игре появится несколько любопытных механик. Афина помогает Фениксу и дает ему пользоваться специальным устройством, которое распознает настроение свидетеля. Теперь одним из способов вывести человека на чистую воду является анализ эмоций. Если допрашиваемый будет, например, рассказывать про теракт, еле скрывая улыбку, то с ним явно не все в порядке. Кроме того, в ключевых моментах персонажам необходимо будет сопоставлять факты по делу и представлять их в правильном порядке.

В игру добавили нового компаньона, но есть и еще одно изменение: Ace Attorney наконец-то стал полностью трехмерным. Раньше в некоторых играх серии объемными были только улики, их можно было крутить и изучать с разных сторон.

Впрочем, не обойдется, судя по всему, и без проблем. Да, в игре не будет нелогичных головоломок, когда нужно комбинировать предметы совершенно абсурдным образом, но иногда в Ace Attorney случаются немного неудобные моменты... когда вот оно, злодею бежать некуда, все факты и улики говорят против него, но игра может интерпретировать только одну версию доказательства. Из-за этого можно серьезно сесть в лужу.

Другая проблема: Dual Destinies почти точно не локализуют на русский язык, а, как мы уже писали, основная прелесть игры в том, что в ней нужно внимательно читать. Хотя локализация на английский язык сделана качественно, у многих банально не хватит терпения, тем более что игры специально поделены на сегменты и залпом их лучше не проходить.

Геймдизайнеру Шу Такуми и без навороченных геймплейных механик удавалось рассказать интересную историю — стоит только вспомнить квест про призрака **Ghost Trick: Phantom Detective**. Игры про адвоката всегда отлично адаптировали на английский язык, и хотя по количеству текста Ace Attorney может соперничать с играми жанра Visual Novel, написан он отменно, поэтому следить за развитием событий — одно удовольствие. В первые три Ace Attorney сейчас можно поиграть на iOS, их совсем недавно переиздали и даже перерисовали весь арт.

■ ■ ■

В яркой и легкомысленной игре, пускай и про расследование изобретательных убийств, скрывается отсылка к японской судебной системе — работу адвокатом в Стране восходящего солнца легче всего описать выражением «сизифов труд»: человека обычно судят, имея на руках все доказательства.

Добиться в такой ситуации оправдательного приговора почти невозможно. За несколько десятков лет работы юрист может защитить всего двух-трех обвиняемых и считать свою карьеру успешной. Нужно быть железным человеком, чтобы не перегореть от такого занятия и никогда не терять надежду. Именно поэтому в Ace Attorney персонажи берутся за, казалось бы, невозможные дела.

Иногда стоит взять и окунуться в новую игру с головой. Мы настоятельно рекомендуем ознакомиться с серией, потому что пропустить такое — значит, лишить себя целого пласта игровой индустрии, особенно если вы поклонник квестов. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Один из самых интересных и необычных квестов и продолжение увлекательной истории про двух адвокатов.

Процент готовности: **80%**

E3 2013

Возвращение великого шоу

В последнее время E3 много критиковали, выставка потеряла свое былое влияние, а однажды едва не уступила статус крупнейшего игрового шоу выставке gamescom и ТВ-шоу VGA Spike TV. В этот раз, казалось, все начиналось как обычно.

Лос-Анджелес встречал облаками, которые вскоре ушли, сменившись жарой, ярким солнцем и безмятежным голубым небом. Отели неподалеку от Выставочного центра заблаговременно взвинтили цены, готовясь к наплыву сотен личностей явно нездешнего вида, со странными акцентами, обвешанных камерами и ноутбуками. Некоторые журналисты решали проблему дороговизны, заселяясь в отдаленный Голливуд, а некоторые предпочитали экономить, оккупировав дешевые мотели на окраинах знаменитых кварталов, прославленных рэперами, — Комптона и Инглвуда.

Все было как обычно, но не совсем. Потому что все знали, что этот год будет особенным, и E3 не подвела ожиданий. Она вернулась к нам такой, какой была в эпоху своего расцвета, — огромной, невероятной, потрясающей, заставляющей бродить по своим залам с тем чувством, какое испытывает ребенок в гигантском магазине игрушек. Она заставила разработчиков забыть о бюджетах и биться за внимание публики, создавая главное шоу игровой индустрии. И мы чертовски рады этому возвращению.

Хотя, если быть точными, настоящая E3 началась и закончилась задолго до того, как открылись ее двери. Сама же выставка стала лишь послесловием, заключительным аккордом, эхом прогремевшей битвы. Временем, когда участники собирают с поля брани трупы, перевязывают раненых и отсылают в штаб сводки о потерях и достигнутых успехах.

Так было всегда, просто в этом году это чувствовалось особенно остро: онлайновый ивент от Nintendo и четыре конференции от Microsoft, Sony, Electronic Arts и Ubisoft, прошедшие накануне выставки, положили начало новой эпохе в игровой индустрии. Поэтому мы начнем нашу статью именно с них, попутно собрав и упорядочив сопутствующий ворох новостей, мнений и прогнозов аналитиков. Но самое главное — проследим за первым прямым столкновением двух платформ нового поколения, которое прошло, прямо скажем, очень ярко.

Microsoft воровала идеи у Sony, Sony воровала идеи у Microsoft, Microsoft воровала у Sony эксклюзивы, при этом Sony, не сумев ничего своровать в ответ, очень обиделась и начала троллить конкурента, причем очень успешно с этой задачей справилась, восстановив против него не только игроков, но и значительную часть прессы. Если в прошлом поколении платформодержатели сохраняли некое подобие нейтралитета, то теперь ясно, что без драки не обойдется, и E3 2013 стала лишь первым раундом грандиозного поединка, который продлится следующий десяток лет. Если, конечно, у участников хватит сил отыграть все раунды от звонка до звонка.

В этой статье мы покажем вам E3 2013 во всем ее великолепии. Здесь будет борьба, будут жертвы, пышные стенды, будет гигантский робот (не настоящий) и космический корабль (настоящий, прямо из космоса), будут массажистки с вином и даже скандалы с участием полиции, но все в итоге закончится хорошо, пусть и не для всех.

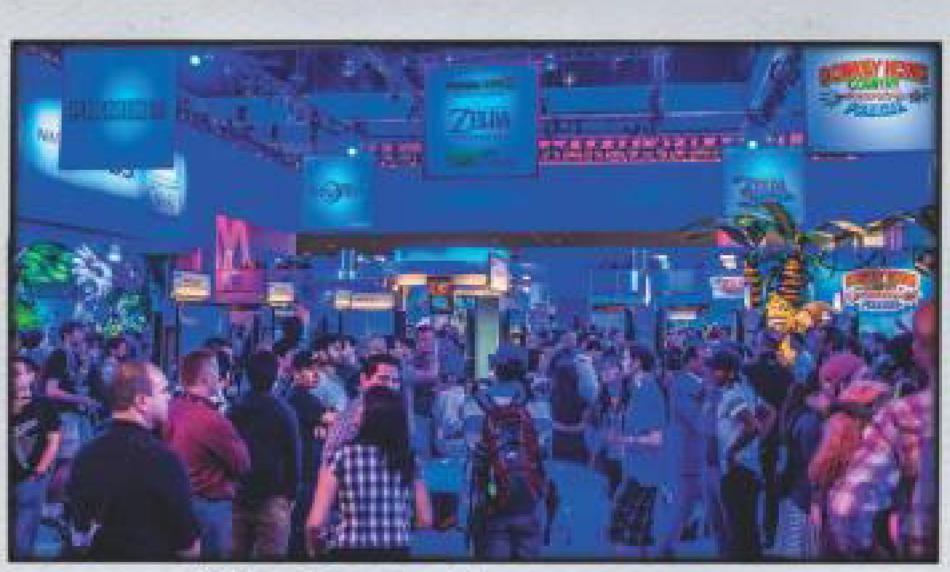
И, конечно же, эта статья будет об играх. Первых играх нового поколения, в которые мы будем играть следующие полтора года. Некоторые из них удостоятся лишь пары абзацев в отчетах с конференций, и тут уж ничего не поделать — в поисках внимания публики разработчики вывалили на E3 абсолютно все, что у них было. Некоторые игры были представлены лишь тизером, а одна даже не имела собственного названия — да-да, так и анонсировали, без имени, без упоминания жанра, с одним лишь CG-роликом.

Но если об игре стало известно хоть что-то существенное, можете быть уверены, что на страницах этого материала вы найдете отдельное мини-превью, в котором мы собрали все имеющиеся факты, скрупулезно изучили все видео и по возможности лично прорвались к стендам, чтобы оценить, что же вкусного готовят нам разработчики. Итак, вперед! Наше путешествие по самому большому игровому событию этого года начинается!

Над материалом работали:
Павел Бажин
Тимур Хорев
Ян Кузовлев
Алексей Макаренков
Светлана Померанцева

Им помогала:
Вся редакция «Игромании»

Зомби-эпидемия накрыла даже E3. Часть посетителей заразилась, но их заперли в клетке и использовали для рекламы игры.



Высокие своды Выставочного центра терялись во мраке. Внизу было светлее — огни выставочных стендов освещали все вокруг, окрашивая находящихся поблизости людей в самые разные цвета.

МОСКВА 2013
Издательский дом «ТехноМир»

Со щитом или на щите

Конференция Microsoft

Первой в наступление пошла Microsoft. Пресс-конференцию открыл показ геймплея Metal Gear Solid 5. И хотя о том, что игра стала мультиплатформой, было известно давно, удар получился весьма болезненным. Подумать только, один из главных эксклюзивов Sony, серия MGS, теперь открывает шоу их заклятых конкурентов, а ее создатель Хидэо Кодзима нахваливает «графическую мощь» и «уникальные возможности» Xbox One. Подробнее останавливаться не будем — по MGS 5, как и по многим другим показанным на E3 играм, мы подготовили отдельные превью.

После столь внушительного начала Microsoft решила немного сбавить напряжение, начав рассказывать о том, что ждет владельцев Xbox 360 в ближайшем будущем. Правда, русскоязычной аудитории расслабиться не удалось, так как на экранах появился ролик **World of Tanks** для Xbox 360. Слухи о том, что игра выйдет на консолях, ходили давно, но такого размаха никто не ожидал. Для **Wargaming** это был действительно звездный час. Мало того, что гендиректор компании Виктор Кислый стал вторым после Кодзимы гостем, приглашенным на сцену, так вдобавок Microsoft еще и выделила WoT на выставке часть своего стенда. Правда, за такое внимание Wargaming расплатилась сполна, заключив с Microsoft эксклюзивный контракт: конечно, с ПК игра никуда не денется, а вот на приставках от Sony и **Nintendo** ее можно не ждать.

По словам генерального продюсера Wargaming Вячеслава Макарова, Xbox 360 была выбрана из-за большой аудитории. Возможно, в будущем игра появится также на Xbox One, но только если разработчики будут уверены в достаточном онлайне, который позволит быстро набирать сбалансированные матчи. Сервера будут отдельные, так что у владельцев ПК траур — пострелять по консольщикам с их геймпадами, увы, не дадут.

«Танки» сменились роликом о маленькой копенгагенской студии **Press Play**, разработчики которой рассказывали о своем новом платформере **Max: The Curse of Brotherhood**. Это продолжение вышедшего в 2010 году **Max and the Magic Marker**, и если первая часть была стопроцентным инди-проектом с простой графикой на базе Unity, то сиквел вполне можно поставить в один ряд с такими грандами, как **Trine** или **Limbo**. Вместо того чтобы сюсюкать с инди-разработчиками, как это делает Sony, в 2012 году Microsoft просто купила студию с потрохами, дала ей денег и посадила делать эксклюзив. Такой вот своеобразный подход к работе с инди.

Надо сказать, сами инди-разработчики (из тех, кого не купили) таким подходом очень недовольны, потому что их продолжают держать в черном теле, требуют заключать договоры с издателем и третируют разными ограничениями. Лорн Лэннинг из студии **Oddworld Inhabitants** прямо заявил, что Microsoft не заинтересована в работе с инди, а потому их новая игра **Oddworld: New N' Tasty!** на Xbox не появится.

Да, можно вспомнить, что у создателей **Oddworld** давний зуб на Microsoft (она больше года тянула резину, не пуская их игру на Xbox Live, да так в итоге и не пустила), однако же претензии совершенно справедливые, причем недовольных голосов со стороны инди-студий раздается все больше и больше.

Обойма эксклюзивов

Как следует разогрев публику, Microsoft начала выкладывать коллекцию эксклюзивов для Xbox One. Наиболее интересные анонсы мы подробно разберем чуть позже, ну а пока проведем общий смотр новинок. Для Kinect показали очень крутой рельсовый экшен **Ryse: Son of Rome** от **Crytek**, гораздо менее крутую и такую же рельсовую аркаду **Crimson Dragon**, а также **Project Spark**, очень интересный и необычный проект в духе **LittleBigPlanet**, где игрок может сотворить собственный мир, а затем отправиться его покорять.

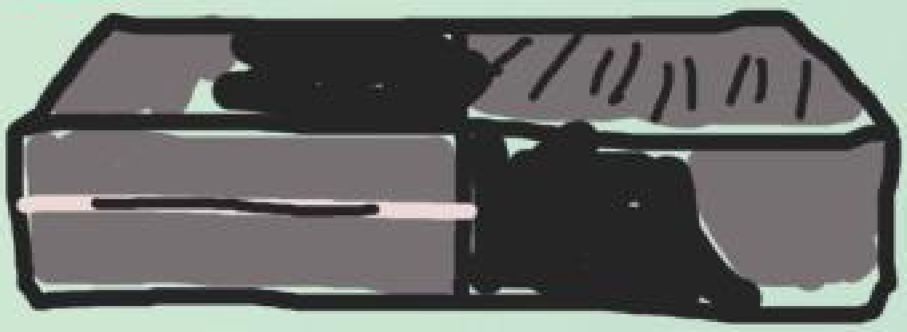
Неплохой набор для старта, но возникает тревожное ощущение, что разработчики так и не смогли придумать для Kinect более-менее нормальное управление персонажем, так что ничего более серьезного, чем рельсовые экшены, мы так и не дождемся.

CG-ролик шутера с открытым миром **Sunset Overdrive** оставил смешанные впечатления: хотя пока нам дали оценить лишь дизайн, есть большие опасения, что игра станет очередным провалом знаменитой некогда студии **Insomniac Games**, которой в последнее время, будем говорить откровенно, сильно не везет на хорошие игры. Дни, когда их знали как создателей **Ratchet & Clank**, давно прошли, серия **Resistance** так и не взлетела, а вышедший недавно кооперативный экшен **Fuse** и вовсе стал катастрофой. Игра пережила смену имени и концепции, получила кошмарные оценки прессы, провалилась в продажах, после чего разработчики сообщили, что собираются «пересобрать» ее еще раз.

По части дизайна Sunset Overdrive очень похож на своего предшественника. Герои стали еще более мультяшными, дизайн выжигает глаза яркими красками, да и вообще оформление, что называется, сильно на любителя. Вероятно, студия хочет сделать шутер для детей, без крови и с банками газировки вместо гранат. Может, что-то и получится, но на закос под легкий и беззаботный стиль **Team Fortress 2** игра явно не тянет. Харизмой не вышла, как говорится.

Здание Выставочного центра Лос-Анджелеса было точно таким, каким мы видели его в 2011 году. Разве что цифра на плакате Battlefield поменялась.

Конференция вот-вот начнется.



Красавца MacLaren P1 сфотографировали, похоже, все посетители, а многие даже не по разу.

MacLaren P1 поднимают на сцену. Вживую это выглядело куда круче.

Поклонникам подраться студия **Double Helix Games** презентовала... пара-папам, фанфары... **Killer Instinct**, перезагрузку популярной серии, скончавшейся почти двадцать лет назад. Бизнес-модель — фритуплей (бесплатным будет только Яго)! А создатель неплохого хоррора **Deadly Premonition**, японская студия **Access Games**, анонсировала мистический квест **D4**, рассказывающий о детективе, умеющем перемещаться во времени. О самой игре почти ничего не известно, хотя можно предположить, что авторам не дают покоя лавры **The Walking Dead: The Game**. По крайней мере, в D4 используется похожая стилизация картинки (ротоскопия), и выходить она будет точно так же — в виде эпизодов.

Тяжелая артиллерия

Закончив с эксклюзивами средней руки, Microsoft перешла к тяжелой артиллерии, крупнобюджетным блокбастерам. Не нужно было ходить к гадалке, чтобы предсказать анонс нового **Halo**. И действительно — анонсировали, но, скорее всего, авторы просто не хотели обманывать ожидания публики, так как показывать было явно нечего. Даже точное название не сказали, так что, за неимением лучшего, назовем игру **Halo 5**. Вот что удалось наскрести: разработкой занимается **343 Industries**, новый движок, 60 кадров в секунду, релиз состоится в будущем году. Не раньше осени, надо полагать.

Впрочем, Halo еще повезло. Новому проекту от ванкуверской студии Microsoft не дали даже имени — показали лишь короткий тизер, в котором очень подозрительно выглядящая личность под покровом ночи спускается с крыши небоскреба на веревке, заскакивает в окно и вырубает охранника. Однако же вице-президент Microsoft Фил Спенсер отметил, что проект крупнобюджетный и компания надеется сделать из этой игры новую культовую серию на уровне Halo. Что ж, посмотрим.

Весь в дыму, под вспышки прожекторов из-под сцены поднялся шикарный оранжевый спорткар MacLaren P1, и все уже было подумали, что началось вторжение трансформеров, но это оказалась всего лишь реклама давно анонсированной **Forza Motorsport 5**. Большим сюрпризом стал анонс **Dead Rising 3**: игра всегда была мультиплатформой, но теперь заявлена как эксклюзив для Xbox One, причем выйдет уже в этом году. Конечно, всегда остается шанс, что это лишь временный эксклюзив, но все равно — эта игра станет сильным аргументом при выборе платформы.

Самый сочный «бабах» приберегли напоследок — анонс нового шутера от студии **Respawn Entertainment**, основанной коллективом создателей **Call of Duty: Modern Warfare**. Название ему выбрали звучное и с умыслом — **Titanfall**, то есть «Падение титанов», что намекает на большие амбиции разработчиков по части конкуренции со своим бывшим детищем. Игра станет эксклюзивом для платформ Microsoft — Windows, Xbox 360 и Xbox One.

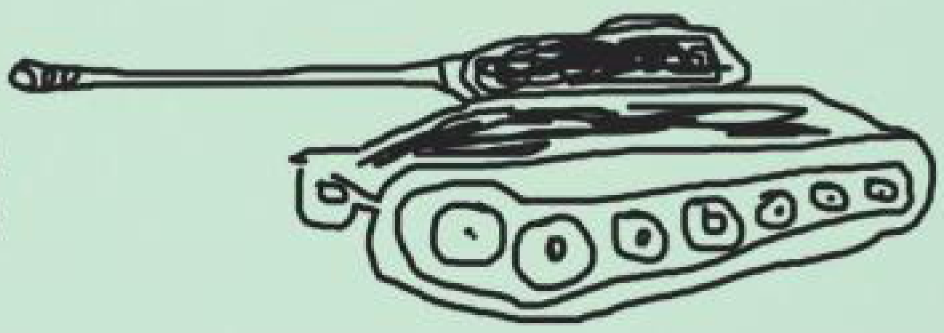
По слухам, эксклюзивность временная, на один год, но трудно понять, то ли для слухов есть реальные основания, то ли фанаты PlayStation просто не могут поверить, что столь эпичная вещь пройдет мимо них. По крайней мере, разработчики не отрицают возможности выхода игры на других платформах, но наотрез отказываются вдаваться в подробности.

Халява Live

Microsoft обещала, что ее выступление на E3 2013 будет посвящено играм, и отчасти сдержала слово. Правда, «тон-

Коридор между силами Света и силами Тьмы. Какую сторону выберешь ты?

Мастер Чиф укоризненно смотрел на всех собравшихся с большого экрана — мол, полюбуйтесь, до чего вы меня довели.



ны эксклюзивов» не случилось, и, если честно, конференция Microsoft на фоне прочих смотрелась, скажем так, слабенько. Но при этом, по признанию руководства компании, уже сейчас сумма инвестиций в игры для Xbox One составляет порядка миллиарда долларов — в первый год своего существования приставка получит 15 эксклюзивных тайтлов. И хотя большинство из них нам не известны, сами цифры впечатляют.

Кроме этого, говорили о других нововведениях. Например, о бесплатных играх, которые будут не совсем бесплатными, так как игрокам потребуется действующая подписка на Xbox Live. С одной стороны, логично, но с другой — полностью дискредитирует идею бесплатных игр. Тот же консольный World of Tanks без подписки будет доступен лишь в виде недельного триала.

Зато теперь у игроков появилось еще больше поводов заплатить за Xbox Live: начиная с июля все подписчики будут получать по две бесплатные игры в месяц (на июль запланированы **Halo 3** и **Assassin's Creed 2**). Мы не хотим говорить, что Microsoft украла эту идею у Sony, скопировав их удачную инициативу PS Plus. Очень не хотим. Но все-таки придется, так как Microsoft действительно украла идею раздачи халявных игр у Sony, начисто передрав ее с PS Plus.

К слову, месть Sony была воистину страшной, но об этом позже. А еще на Xbox Live наконец-то отменят их внутреннюю валюту Microsoft Points, заменив ее нормальными человеческими деньгами. Давно пора.

И хватит о хорошем

По итогам пресс-конференции некоторым показалось, что Microsoft на коне, но на деле эта E3 прошла для компании на редкость неудачно. Она показывала новые игры, но публика приняла их как само собой разумеющееся, предпочитая обсуждать ограничения по торговле подержанными дисками, необходимость ежедневного выхода в онлайн, необходимость подключения Kinect, цену в 500 долларов и прочие неудобные моменты. Поэтому большую часть выставки представители Microsoft по очереди оправдывались перед прессой, убеждая не нагнетать обстановку.

Впрочем, Microsoft и сама превосходно накаляла и без того взрывоопасную ситуацию. Взять, например, необходимость выходить в Сеть минимум раз в сутки. Маркетологи в таких случаях обычно говорят, что это сделано из самых лучших побуждений, чтобы улучшить качество сервиса и создать для игроков наиболее комфортные условия. Однако же глава отдела интерактивных развлечений Microsoft Дон Мэттрик высказался предельно прямо: «У нас уже есть продукт для людей без интернета. Он называется Xbox 360». Сказал как отрезал — неудивительно, что спустя несколько часов эта цитата разошлась по всей Сети, собирая массу совершенно нецензурных комментариев.

Другим поводом для конфликта стала очень жесткая политика в отношении обмена играми. Схема оказалась до крайности сложной и непонятной: с одной стороны, диск можно подарить, но только один раз и только тому, кто находится в списке ваших друзей не менее 30 дней. Можно открыть доступ к игре для членов своей семьи, но опять-таки с массой оговорок. Доходило до смешного — создатели «**Ведьмака**» сознались, что сами не до конца разобрались во всех этих правилах и ограничениях, но пообещали изучить вопрос и к релизу третьей части игры сделать так, чтобы

Чудесное превращение

На стенде, где посетителям давали поиграть на ранних прототипах Xbox One, произошел большой конфуз. Одна из игр заглючила и закрылась, после чего потрясенные журналисты увидели хорошо знакомый всем рабочий стол Windows 7. Мало того, когда один из техников открыл ключом дверцу стенда и полез внутрь разбираться, стал ясно виден системный блок мощного ПК с водяным охлаждением.

Если верить словам очевидцев, имитировавшие Xbox One компьютеры были снабжены процессором Intel Core i7 и видеокартой от NVIDIA — судя по всему, GeForce GTX 770. Больше всего смущает, что настоящий Xbox One имеет процессор и видеоядро от компании AMD, так что большей «неполиткорректности» при выборе железа нельзя было и придумать. Другой журналист тоже стал свидетелем подобной ошибки — по его словам, во время игры система «вылетела» на рабочий стол Windows 7 с логотипом Hewlett-Packard. Помните шутку про то, что лучшая консоль — это ПК? В каждой шутке есть лишь доля шутки, и порой эта доля становится очень, очень, очень маленькой...

Традиционный танковый десант от World of Tanks. Но очаровательным танкисткам не до фотосессий — у них обеденный перерыв.

Если раньше Wargaming привозила на выставки только танки, то теперь они притащили целый самолет. Интересно, позволят ли организаторы прорыть к выставочному центру небольшой канальчик, чтобы пригнать пару линкоров?

антипиратские кордоны причинили игрокам минимум неудобств.

И сколько бы Microsoft ни оправдывалась, говоря, что в ходе ежедневного подключения приставка скачивает всего несколько килобайт, что будущее за цифровыми продажами, что играми таки можно будет делиться, все было тщетно — очередь людей с гнилыми помидорами и ушатами помоев выстроилась через всю сеть Интернет наискосок.

Быть или не быть?

Microsoft заслужила такое отношение, пойдя против традиций и попытавшись навязать свои правила целой индустрии. Консалтинговая компания **DFC Intelligence**, специализирующаяся на исследовании игрового рынка, назвала политику Microsoft «глубоко ущербной». Глава DFC Дэвид Коул заявил, что Microsoft своими руками отдала преимущество Sony, настроив всех против себя: «До сих пор жизнь Xbox была безоблачной, но с выходом Xbox One ситуация может измениться. Фактически Microsoft поставила под вопрос будущее всего развлекательного подразделения, и это, вероятно, окажет существенное влияние на всю игровую индустрию».

Многие считали, что Microsoft просто не принимает всю эту критику всерьез. После майского анонса без игр и с бесконечными разговорами про ТВ-функционал многие решили, что Xbox One в первую очередь создана для семьи. Даже, пожалуй, для американской семьи — платежеспособной, без проблем с интернетом, где отец семейства гоняет в Call of Duty и FIFA, а жена с детьми играет в казуалки и детские аркады с Kinect, но чаще все они вместе смотрят ТВ или заказывают на онлайновых сервисах кино и сериалы.

При подобном раскладе интернет-шумиха не могла бы сыграть большой роли. Подобная аудитория на игровые сайты ходит редко, за скандалами не следит, да и сама в склоках участия не принимает, поэтому вполне можно было пропустить всю критику мимо ушей. Мол, побуянят и успокоятся, а на продажах это не отразится. Такое мнение озвучивала и сама Microsoft: «Я вам так скажу: это не спринт. Приставки поступят в продажу только в ноябре, и у нас еще есть тузы в рукаве. Реакция общественности станет важной после того, как консоль будет лежать на прилавках магазинов, когда у нее будет цена, будут игры и когда покупатели смогут проголосовать за все это своими кошельками», — говорил Фил Спенсер.

И все уже было начали думать, что компания будет гнуть свою линию до последнего, как вдруг все кончилось. Не выдержав давления, Microsoft сломалась. Ежесуточные онлайновые проверки отменили, сняли все ограничения с оборота подержанных дисков, а также убрали региональные ограничения. Вместе с тем отменили и некоторые полезные вещи — например, возможность отдать загруженную игру другу. Теперь все цифровые копии жестко привязаны к учетной записи, никакая «дележка» ими не предусмотрена. Для запуска коробочной версии игры надо будет иметь диск в дисководе, даже если она полностью установлена на винчестер.

Такой демарш был неожиданным. Конечно, повод был, ведь ситуация явно начала выходить из-под контроля и уже напоминала не обычное недовольство, каких в Сети пруд пруди, а самую настоящую травлю. Но чтобы всего за неделю заставить платформодержателя изменить свою политику — это было совершенно неслыханно. Благодарить за все произошедшее стоит не Мировую паутину с ее коллективным разумом, а вполне определенное юридическое лицо — самого близкого врага и самого заклятого друга Microsoft, компанию Sony... ■

Kinect наступает: люди, машущие руками перед ТВ, постепенно становятся столь привычными, что их уже не замечаешь.

Xbox One поступит в продажу в ноябре по цене 399 долларов. Впрочем, в России цена будет, скорее всего, европейской — 499 евро. А то и дороже.

Ryse: Son of Rome

Пришел, увидел, нажал X

Жанр
Экшен, слэшер
Издатель
Microsoft Studios
Разработчик
Crytek
Платформа
Xbox One
Сайт игры
crytek.com
Дата выхода
Ноябрь 2013 года

Изначально Ryse: Son of Rome должна была выйти несколько раньше и под Kinect. Подразумевалось, что игрок будет волевым голосом командовать римскими солдатами, сидя на диване. Получилось как в **Crimson Dragon**: игру не стали делать исключительно для Kinect, теперь Ryse будет в стартовой линейке Xbox One.

Нам рассказывают историю про легионера Мариуса. Древний Рим, правление Нерона, где-то 50-60 лет до нашей эры. Игра не будет исторически точной, большое внимание уделено зрелищности. Теоретически в этом сеттинге можно рассказать интересную историю и поместить игрока в неоднозначные ситуации. В таком случае хочется, чтобы Ryse не стал бесконечным рубиловом про оторванные головы и выпущенные кишки, но, судя по демонстрации, все к этому и идет. Перед нами прямолинейный экшен, который постоянно держит игрока в напряжении и вместе с тем не дает ему никакой творческой свободы.

Демо в точности повторяет ролик с презентации Microsoft. Мариус вместе с солдатами высаживается на берегу, пытается держать строй, но варвары не готовы так просто сдаваться. На легионеров летят снаряды из катапульт, небо застилают стрелы. Так просто победа римским солдатам не достанется! Некоторые захватчики уже корчатся от боли или мертвы — одному из них стрела угодила в глаз. Son of Rome любит показывать жестокие сцены, но совсем не смакует их, как в **God of War**, — никакого рапида или акцентирования на отрубленных руках-ногах. Все происходит быстро и стремительно, и больше всего впечатляют предсмертные гримасы людей. Выглядит игра потрясающе.

Чтобы не превратиться в мертвых дикобразов, легионеры смыкаются и образуют щитами «черепаху». Мариус командует движением и может приказывать защищаться от стрел и бросать в варваров пилумы. Если замешкаться и не вовремя отдать приказ, несколько легионеров погибнет. Интересно, что солдаты на уровне не бесконечны, их строго заданное число. Получается, что с каждым погибшим ваши шансы выжить в последующих игровых ситуациях будут намного ниже. В таком случае интересна возможность, например, взять крепость в одиночку.

Уже на стенах римские солдаты обезвреживают лучников и ломают катапульты, а Мариус должен их прикрывать. На бесстрашного легионера нападают варвары, и ему приходится от них отбиваться. Несмотря на обилие QTE в демонстрации, вживую Ryse: Son of Rome не кажется интерактивным роликом. Поднимать панику и возмущаться раньше времени не стоит. Ближний бой не выглядит как бесконечная череда QTE. Более того, постоянно использовать один и тот же удар тоже не получится, потому что враги быстро это замечают и начинают эффективно блокировать и уворачиваться. Если QTE провалить, то убийство противника будет менее жестоким, за вовремя не нажатую кнопку никакого наказания игроку нет.

Известно, что игра будет поддерживать Kinect и некоторым образом задействует планшет. На экране устройства будет отображаться общая статистика по уровню и другая полезная информация. Главные опасения вызывает подача игровых событий. Ryse может казаться интерактивной, а ее боевая система — плавной: Мариус ловко соединяет атаки в комбинации. В случае когда противников много, он может быстро между ними переключаться. Темп сражений больше всего похож на **Batman: Arkham City**. Проблема заключается в том, насколько хватит у Crytek фантазии разнообразить приключения римских легионеров. Остается надеяться, что Ryse не превратится в симулятор черепахи и однообразный слэшер. ■

От Ryse стоит ожидать не только сценариев «двое на одного», но и эпичных баталий с невероятным количеством противников на экране.

Кажется, в Microsoft хотят не отставать от необычного контроллера Wii U, поэтому в играх нового поколения SmartGlass будет задействован по полной программе.

Project Spark

И создал я мир, и увидел, что это хорошо

Жанр
Игра-редактор
Издатель
Microsoft
Разработчик
Microsoft
Платформы
Xbox One, Xbox 360, PC, планшеты с Windows 8
Дата выхода
2014 год

Еще в 1980-х создатель SimCity Уилл Райт подметил, что делать игру порой куда интереснее, чем играть в нее. В очередной раз эту теорию подтвердила вышедшая в 2007 году игра LittleBigPlanet — платформер с интуитивно понятным редактором уровней, позволявший любому создать игру своей мечты. Затем появился Minecraft, и пошло-поехало… Игры-редакторы, позволяющие игрокам проявить свою креативность, посыпались как из рога изобилия. И вот Microsoft решила узнать, что можно выжать из этого жанра, вбухав в игру по-настоящему большой бюджет. Так появился Project Spark.

Редактор здесь имеет несколько уровней сложности. Новичок выберет самый простой, позволяющий в несколько кликов собрать себе небольшой мирок. Но если в обычных играх-редакторах важнее сам процесс создания мира, то в Project Spark это лишь самое начало настоящего приключения.

Дело в том, что созданный мир не будет статичным. Он начнет развиваться, жить собственной жизнью, а игрок станет его частью и будет вынужден существовать по его законам, хотя и сохранит ряд уникальных возможностей по созданию и изменению окружения. На презентации нам показали типичный пример такой игры: в течение пяти секунд создаем родную деревню, недалеко от нее ставим поселение злых гоблинов, а затем оживляем лежащий на обочине камень, превращая его в своего пета. Камень смешно прыгает за игроком, пока тот расправляется с парочкой зашедших на огонек монстров.

Затем нам показали то же место после трех дней игры. Между двумя поселениями началась тотальная война на уничтожение. Гоблины осадными орудиями сносят ворота крепости. Главный герой ведет войска в бой, помогая им своими суперсилами: возводит земляные стены, создает на пути атакующих огненный ров. Из-за холма появляется новая армия гоблинов, идущих на приступ при поддержке штурмовой авиации. Все небо застилают залпы ракет. Позади наступающей армии маячит гоблинский супербосс. Игрок призывает на помощь своего пета — тот появляется, но теперь это уже не смешной прыгающий камешек, а гигантский каменный голем, ощетинившийся пушками и пулеметами.

Такая игра создана в первую очередь талантом разработчиков, воздействие игрока на нее минимально. Однако при желании можно окунуться в самые дебри, и тогда выяснится, что в Project Spark можно поменять буквально все. Можно создавать любые ландшафты, изменять имеющимся существам внешний вид, анимацию и отвечающие за поведение скрипты, писать сюжет и придумывать квесты, режиссировать сражения с боссами и многое-многое другое.

Все манипуляции проводятся на достаточно простом уровне, с которым разберется даже ребенок. Те же скрипты пишутся на вполне понятном человеческом языке из заранее предусмотренных элементов — например, «если объект А подойдет к объекту Б на расстояние Х, объекту А следует улыбнуться, станцевать и убежать».

При этом простота не ограничивает простор для креатива. Тестеры создавали в этом редакторе шутеры от первого лица, ролевые игры, аркадный авиасимулятор и весьма похожий клон Geometry Wars. Кто-то даже осилил сделать виртуальную копию одного из эпизодов «Полиции Майами» — со всеми диалогами, перестрелками и погонями на лодках и автомобилях.

Помнится, лет тридцать тому назад все игры писались с нуля, создаваясь под один определенный тип компьютера. Затем появились «движки», ядро игры, на которое можно было нацепить любой контент — модели, текстуры, анимацию, скрипты. В первых движках мог разобраться разве что их создатель, но затем ими начали торговать, и волей-неволей пришлось делать все более понятным: удобный интерфейс, автоматизация, мощнейшие визуальные редакторы, позволяющие склеивать из кусочков целые игровые вселенные. А теперь вот начали появляться развлекательные проекты, в которых можно создать игру на свой вкус. Может, в этом и есть будущее индустрии? ■

Думаете, это кадр из Limbo? Нет, это Project Spark.

Это, конечно же, пародия на Angry Birds.

Crimson Dragon

Тонкости управления драконами

Жанр
Рельсовый шутер
Издатель
Microsoft Studios
Разработчик
Grounding, Inc.
Land Ho! Co., Ltd.
Платформа
Xbox One
Сайт игры
g-rounding.com
Дата выхода
Не объявлена

Crimson Dragon, как и **Killer Instinct**, кажется отчаянным приветом из прошлого и попыткой заявить, мол, вот, друзья, у нас возвращение к истокам, мы крайне дорожим нашей хардкорной публикой и поэтому играйте, пожалуйста, в драконов, как делали это десять лет назад. Чтобы вы нам поверили, мы пригласили на разработку руководителя Юкио Футацуги, создателя первых трех Panzer Dragoon, а за звуковое сопровождение отвечает Саори Кобаяши, написавший музыку для Panzer Dragoon Saga и Panzer Dragoon Orta.

Такой подход кажется лукавством, потому что Crimson Dragon изначально назывался Project Draco, а анонсировали его еще в 2011 году на Tokyo Game Show. Предполагалось, что игра будет управляться посредством Kinect, но для Crimson Dragon неудобных жестов перед экраном телевизора делать не придется — решили, что с контроллером намного удобнее и привычнее.

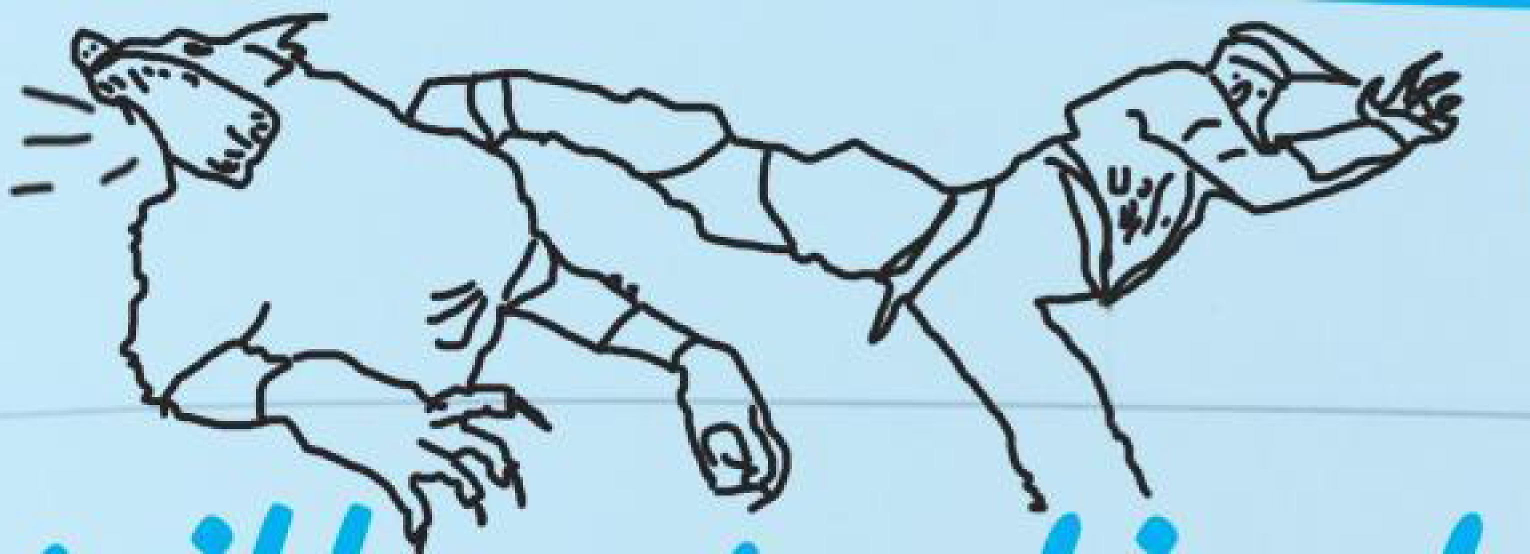
По версии Crimson Dragon, в далеком будущем люди научились заселять другие планеты. Все бы ничего, но на одной из них население сокращается как по вине свирепых драконов, так и от смертоносного вируса. Выжившие не только приобретают иммунитет, но и получают возможность приручать драконов и летать на них. Возможно, драконы приручаются не полностью, поэтому управлять ими получается не особо эффективно. Проще говоря, Crimson Dragon — это рельсовый тир, в котором дракон летает на фоне невероятно красивых декораций и плюется всякой гадостью. Максимум выделенной наезднику свободы — это стрелять и уворачиваться, в то время как летающая тварь приближается к цели, что по сравнению с другими играми достаточно смелое решение. В старых Panzer Dragoon за маневрирование драконом и управление прицелом отвечала только крестовина, сейчас же кажется, будто схему управления под Kinect спешно переделали для игрового контроллера. Не то чтобы это сильно мешало наслаждаться полетом, но точность действий от такого подхода страдает.

В демоверсии наездник на драконе смело летит сквозь вулкан. Внизу бушует лава, из раскаленного озера выныривает громадное чудовище. Несмотря на свои габариты, это всего лишь мини-босс. Сражение с ним ограничено по времени. Успели одержать победу — получайте ресурсы на улучшение, а если упустили гада, то бонусов не дождетесь. Всего в игре будет шесть разных драконов, и у каждого есть набор из нескольких атак. После непродолжительного сражения с гигантом наш наездник начинает преследовать белого дракона, предположительно, финального босса на уровне. Летать внутри вулкана опасно, повсюду рушатся сталактиты, от которых необходимо уворачиваться, да и противники не дают расслабиться. Догнать противника не получается, так как демоверсия заканчивается в самый ответственный момент.

Поклонникам оригинальной серии Crimson Dragoon гарантированно стоит посоветовать, но как воспримет игру основная аудитория — большой вопрос. Должен быть стимул перепроходить уровни. Пока сложно сказать, будут ли в Crimson Dragon длинные этапы, получится ли сделать их разветвленными. Рано или поздно игрок будет запоминать появление противников и их поведение, поэтому было бы неплохо немного разнообразить паттерн нападения. Виртуальный тир про драконов пока что не слишком удобно управляется, а распространяться будет только в цифровом виде. Изображение впечатляет, фирменный стиль Panzer Dragoon остался, но как бы сильно ни старалась студия, игра все равно кажется анахроничной. ■

Несмотря на своеобразный геймплей, игры в серии Panzer Dragoon всегда были стильными.
Crimson Dragon — не исключение.

Чудовище из магмы всего лишь мидбосс, и одолеть его будет гораздо легче, чем разумного дракона.



Killer Instinct

Убийственная нажива

Жанр
Файтинг
Издатель
Microsoft Studios
Разработчик
Double Helix Games
Платформа
Xbox One
Сайт игры
doublehelixgames.com
Дата выхода
Не объявлена

Последний раз о Killer Instinct можно было услышать в 1996 году — именно тогда игру решили переиздать для Nintendo 64. После этого только затишье да немногочисленные слухи о запуске проекта для Xbox 360. Файтинг про бойцов из разных времен и даже пространств решили показать на презентации Microsoft. Сделали это ярко и неожиданно — поклонники взорвались аплодисментами.

Казалось бы, все прекрасно. Хардкорный, популярный в свое время файтинг делают для консоли нового поколения. Ничего не может пойти наперекосяк, но Killer Instinct удивил. Игра будет распространяться в цифровом виде, бесплатно. Идея в том, что изначально можно будет выбирать только одного бойца, и если хочется более-менее интересную подборку персонажей, то придется либо выкупать их по частям, либо всех сразу. В какой-то степени решение оправдано: сейчас мало кто вспомнит, чем отличается вечно горящий преступник Cinder от инопланетного Glacius, да и вся история про всесильную корпорацию и супертурнир сквозь время и пространство способна выжать слезу только у самых преданных фанатов.

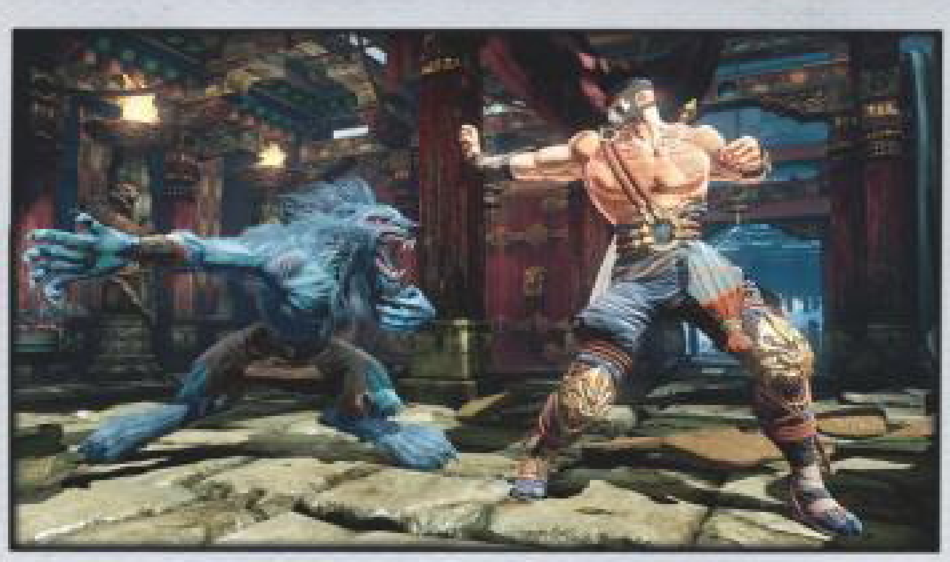
С другой стороны, велик риск, что при онлайн-игре лобби почти всегда будет заполнено одинаковыми персонажами. Сетевой режим здесь ищет нового оппонента еще до того, как закончился текущий матч, поэтому играть можно будет без постоянного выхода в лобби, но при такой подборке соперников Killer Instinct будет файтингом про двух разноцветных ниндзя. В файтингах есть такое понятие, как «matchup». Суть в том, что некоторые персонажи в игре выступают лучше, чем другие. Может оказаться так, что единственный доступный ниндзя Jago не сможет эффективно выдержать натиск некоторых бойцов хотя бы потому, что они во многих ситуациях заведомо эффективнее.

Пока что известно, что вернется шесть персонажей (Cinder, Fulgore, Glacius, Jago, Sabrewulf, Spinal), а темп у игры ближе к **Injustice: Gods Among Us**, чем к Super Street Fighter. Придется соединять удары в длинные комбинации и играть агрессивно.

В показанной на E3 демоверсии был выбор из ниндзя Jago и оборотня Sabrewulf. Первый крайне универсален и ничем особым не выделяется, но в свое время был прекрасным стартовым бойцом и часто осваивался новичками. Оборотень же крайне быстро сближается с соперником, им проще атаковать в воздухе, а обычные удары когтями достают противника на относительно дальнем расстоянии.

Боевая система почти не изменилась: три удара рукой, три удара ногами. Огромное внимание уделено комбинациям, которые соединяются интуитивно. Скажем, сильный удар рукой можно продолжить средним и закончить быстрым хуком, а потом как следует врезать ногой, пнуть чуть быстрее и таким образом зациклить удары руками-ногами. Оппонент может разбивать серии ударов, если зажмет соответствующие клавиши удара рукой и ногой, хотя в случае неудачи комбинация рано или поздно все равно прервется. Бесконечно колотить врага было бы слишком скучно, поэтому у персонажа есть специальная ограничительная шкала. Спецудары в данном случае либо открывают комбо, либо встраиваются в него. У бойцов копится ярость, с помощью которой можно обнулить шкалу комбо и усилить атаку. Таким образом, оппоненты раз за разом запускают цепочки ударов и делают комбо-брейкеры — в Killer Instinct поощряется агрессивное поведение.

Кроме своеобразной системы распространения, некоторые сомнения вызывает студия разработки **Double Helix** — ее вы можете знать по **Silent Hill: Homecoming** или такой печальной игре, как **Green Lantern: Rise of the Manhunters**. Глава Microsoft Studios Фил Спенсер разработчиков защищает и говорит, что «они очень заботятся о новой игре». Узнать, правда ли это, получится на файтинг-чемпионате EVO 2013. Билд к этому времени обещают расширить. ■



Ниндзя Jago — самый популярный среди новичков боец, почти Ryu из Street Fighter.

Как и в последнем Mortal Kombat, на персонажах будет рваться одежда.

Forza Motorsport 5

Восстание машин

Жанр
Гонки
Издатель
Microsoft Studios
Разработчик
Turn 10 Studios
Платформа
Xbox One
Сайт игры
forzamotorsport.net
Дата выхода
30 ноября 2013 года

Казалось бы, чего нового можно придумать в гоночном жанре? Понятно, что можно постоянно улучшать технологии, аккуратно и дотошно воссоздавать автомобили, работать над моделью повреждений, реалистичностью поведения машины на трассе... Сейчас в рейсингах в моде социальный компонент. Если устраивать заезды, то обязательно с компанией, если играть в одиночку, то какой-нибудь сервис вроде Autolog 2.0 будет показывать вам результаты друзей. Разработчики Forza 5 решили улучшить игру технологически. Если сравнить ее с **Need for Speed: The Rivals** и **The Crew** от **Ubisoft**, то именно у Forza 5 будет самая детальная и аккуратная картинка.

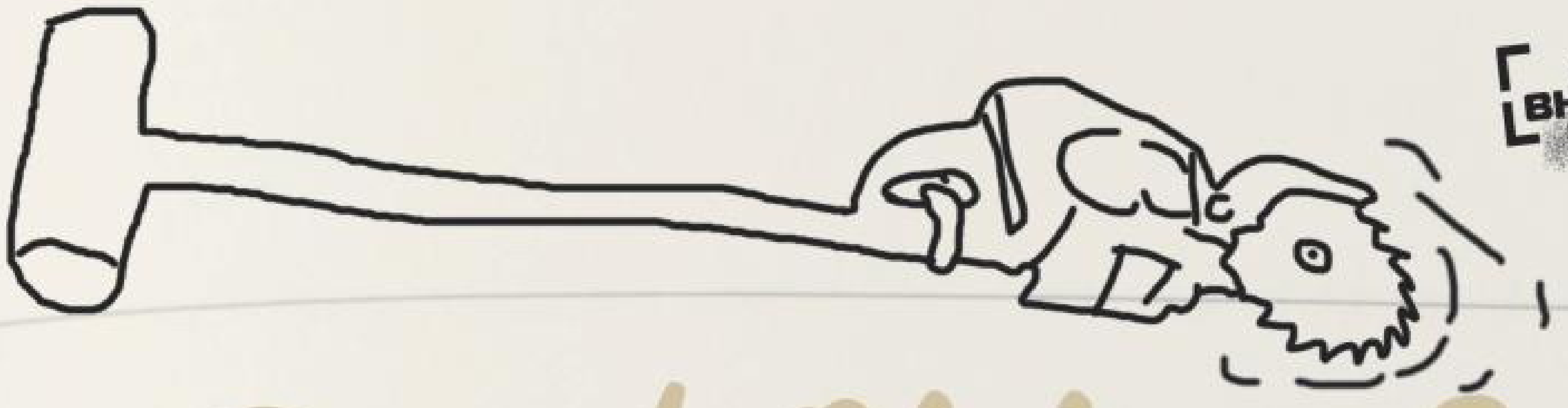
Это не значит, что игра игнорирует социальный компонент. Он, пожалуй, преподнесен интереснее всего. Главная фишка Forza 5 — это Drivatar (драйватар). Пока вы раз за разом входите в повороты и обгоняете соперников, система следит за каждым вашим движением и тщательно анализирует поведение. Получается, что вы не просто записываете свой результат, но и постепенно обучаете искусственный интеллект своим трюкам и особенностям вождения — как входите в поворот, как получается обгонять оппонентов, как резко и насколько рано вы тормозите. Возможно, вам не нравится пропускать соперников вперед или вы агрессивно тараните их при любом удобном случае? Каждое действие будет отслежено для того, чтобы воссоздать ваш аватар. Нужно заметить, что механика работает не только с треками, на которых вы показали определенный результат. Разные трассы состоят из сегментов, поэтому для похожих отрезков поведение будет сходным и искусственный интеллект сможет выступать с другими гонщиками на равных даже на незнакомой трассе. Пока что не совсем понятно, как драйватар будет учитывать человеческий фактор. Рано или поздно игрок может совершить ошибку, а вот виртуальный гонщик вряд ли сможет плохо войти в поворот после того, как отработал его в совершенстве.

Результат подгружается на облако. В теории такая система позволит делать гонку «живой» даже при отсутствии людей, с которыми хочется поиграть. В отсутствие игрока драйватар катается самостоятельно с другими игроками и AI и в зависимости от успехов приносит ресурсы. Честно говоря, получается какое-то восстание машин. Автомобили под управлением искусственного интеллекта будут кататься с такими же автомобилями, и все это будет происходить где-нибудь на сервере. Разработчики заявляют, что реализовать такую идею у них ни за что бы не получилось, если бы не мощные сервера, выделенные для Xbox One. Интересно, как долго Forza сможет играть сама с собой? Кроме того, идея эмулировать поведение игрока на дороге не нова — так уже делали в **Real Racing 3** на планшетах, хотя и на примитивном уровне.

В демонстрационной версии у нас получилось прокатиться по Праге за рулем McLaren P1. Разработчики не спешат делиться информацией про новые треки и автомобили. Пока что известно, что в игре будет трасса Top Gear, а порулить получится такими авто, как McLaren P1, Aston Martin DBS 2013, Lamborghini Aventador, Ferrari F12 Berlinetta и Pagani Huayra. Кроме того, в серии впервые появятся машины и болиды «Формулы» от 1976 года. Опробовать драйватар в демо не получилось, но уже сейчас ясно, что перед нами невероятно компетентный автосим, у которого есть все шансы обогнать конкурентов хотя бы потому, что он не делает многопользовательский режим главной достопримечательностью. ■

Мы надеемся, что в новую Forza попадет хотя бы немного солнечного настроения из Horizon.

Любимый трюк игры: смоделировать автомобиль так, чтобы его нельзя было отличить от настоящего.



Dead Rising 3

Зомби-GTA с пушками, тачками и рок-н-роллом

Жанр
Экшен
Издатель
Microsoft Studios
Разработчик
Capcom Vancouver
Платформа
Xbox One
Дата выхода
Конец 2013 года

Capcom решила выпустить **Dead Rising 3** в качестве эксклюзива для Xbox One, чем огорчила немало поклонников, поскольку любители покрошить зомби на куски имеются на всех платформах. Тем более что анонс вышел очень интересным. Обычно при создании сиквелов-триквелов разработчики становятся перед вопросом, куда же направить развитие игры, что улучшить, что убрать, что добавить.

Перед Capcom такой проблемы не стояло, благо путь был очевиден: еще больше толп зомби, еще больше места, чтобы вместить эти толпы, больше оружия, больше крови и, конечно же, графику покруче, чтобы процесс переработки зомби на мясофабрикаты выглядел как можно более непривлекательно. Серия Dead Rising как раз тот случай, когда количество переходит в качество само собой. Просто учим главного персонажа вставлять пальцы прямо в глазницы мертвецу, а затем, как следует ухватившись, отрывать ему половину черепа. И игра сразу становится круче на 146%.

Кстати, главным героем на этот раз станет Ник Рамос, бывший механик, проживающий в городе с благозвучным названием Лос-Пердидос. Но вдруг случилась очередная эпидемия зомби-вируса, городу настает полный пердидос, а нашему механику приходится переквалифицироваться в истребителя зомби. Благодаря своей основной профессии Ник может собирать из разного барахла такое количество оружия, какое его предшественникам и не снилось, причем некоторые простые апгрейды можно проделать прямо на ходу, без помощи верстака.

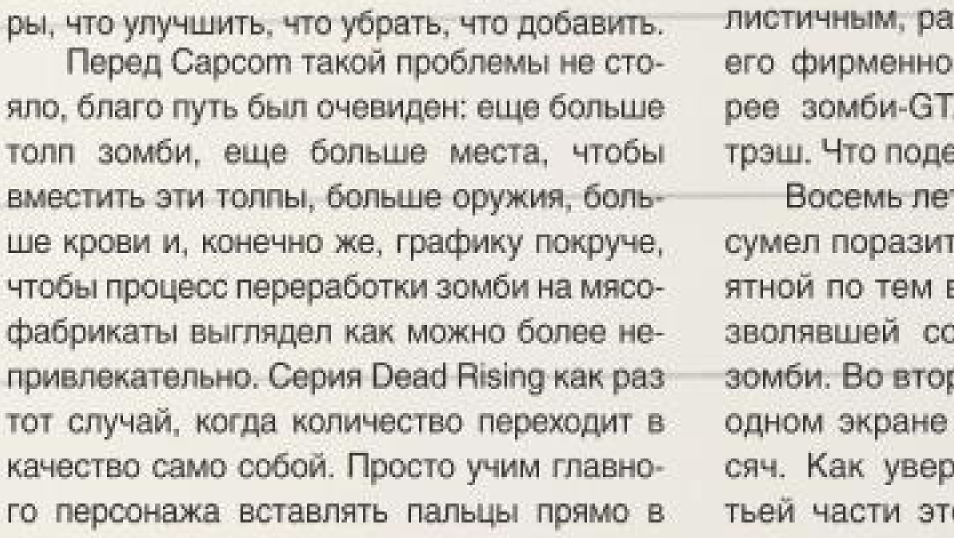
Ролевая система стала более разнообразной: можно прокачать жизнь, размер инвентаря, рукопашный бой, дальнобойное оружие, механику, ловкость и интеллект. Оружие, как и прежде, собирается по чертежам. Некоторые запчасти найти сложно, но специальные навыки облегчают задачу, позволяя заменить некоторые вещи на их аналоги. В то же время в игре произошли изменения, которые могут понравиться не всем. Dead Rising 3 стал более мрачным, серьезным и реалистичным, растеряв большую часть своего фирменного юмора. Теперь это скорее зомби-GTA, чем разудалый зомби-трэш. Что поделать, такая уж нынче мода.

Восемь лет назад первый Dead Rising сумел поразить общественность невероятной по тем временам технологией, позволявшей создавать огромные толпы зомби. Во второй части их количество на одном экране могло достигать семи тысяч. Как уверяют разработчики, к третьей части это число увеличилось примерно в три раза. Теперь игровой площадкой становятся не тесные локации, а целый город, по которому придется передвигаться на автомобиле, давя бампером бесконечное море мертвечины.

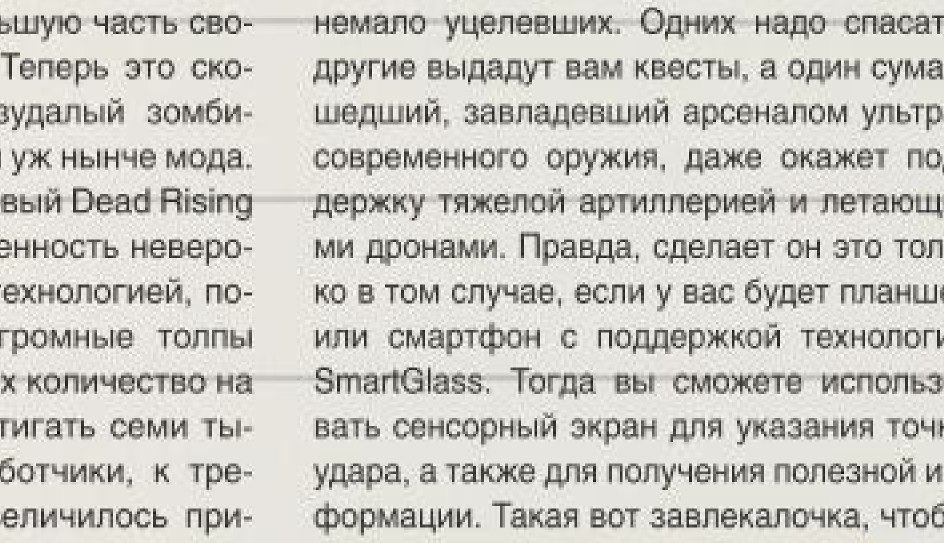
Такие поездки будут далеко не безопасны. Зомби стали умнее, их привлекает свет и движение, они могут уцепиться за машину, попытаться просунуть голову в окно и укусить. Слишком большая толпа может даже затормозить своими телами машину, так что лучше поддерживать скорость и выбирать участки посвободнее. Обычную тачку можно будет найти и на улице, но наш механик знает, где достать и более крутые модели, — он работал в сети автомастерских Wrench-O-Rama и помнит, что где лежит.

Это важно, потому что без машины придется полагаться на собственные ноги, оружие или же искать места повыше, так как зомби ленивые, карабкаться и прыгать за вами они не будут. В крайнем случае можно будет отвлечь их внимание, например, выстрелив из ракетницы. Также можно попытать счастья, уйдя с запруженных мертвецами улиц в сеть тоннелей под городом — там врагов меньше, зато темно и страшно.

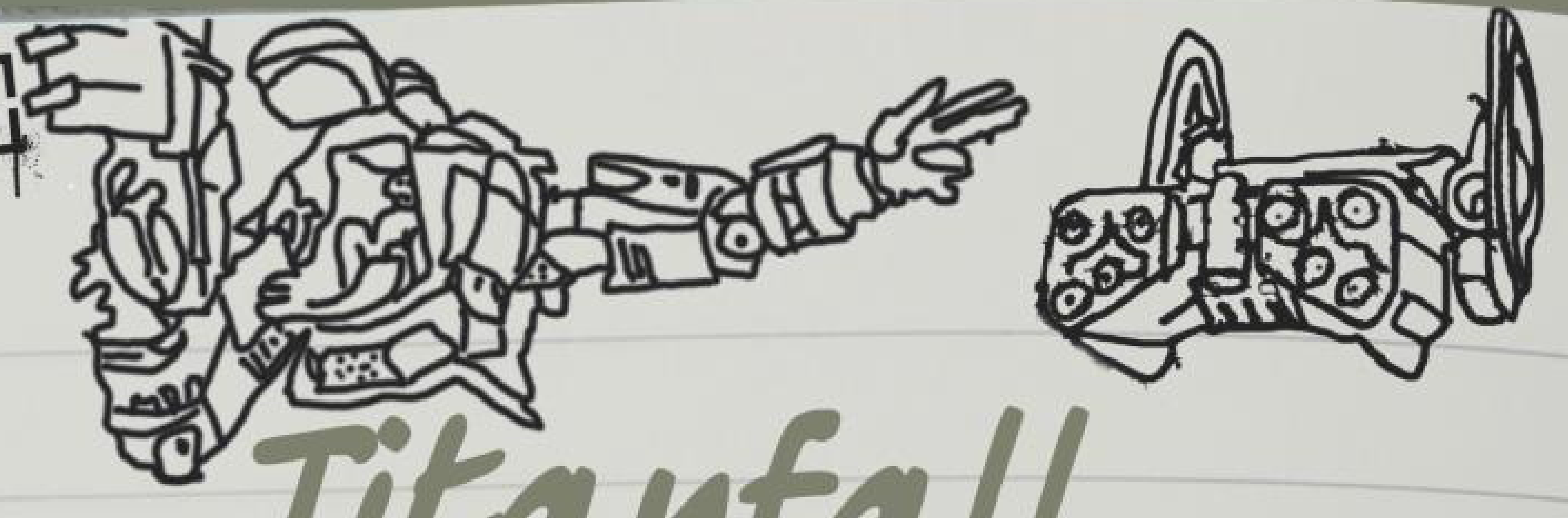
На просторах города можно встретить немало уцелевших. Одних надо спасать, другие выдадут вам квесты, а один сумасшедший, завладевший арсеналом ультрасовременного оружия, даже окажет поддержку тяжелой артиллерией и летающими дронами. Правда, сделает он это только в том случае, если у вас будет планшет или смартфон с поддержкой технологии SmartGlass. Тогда вы сможете использовать сенсорный экран для указания точки удара, а также для получения полезной информации. Такая вот завлекалочка, чтобы покупали мобильники от Microsoft. ■



Хедшот! Игра явно не получит рейтинг «от 12 лет».



Полупустая улица города. Когда зомби собирается много, улица начинает походить то ли на митинг, то ли на рок-концерт.



Titanfall

Я и робот

Жанр
Боевик
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Respawn Entertainment
Платформы
Xbox One, Xbox 360, PC
Дата выхода
I квартал 2014 года

Давным-давно где-то на окраинах исследованного космоса жили и не тужили крепкие плечистые парни, покорители опасных планет, куда не ступала нога человека. Но, как это часто бывает, в их размеренную жизнь вмешались незваные гости. Внезапно нарисовавшаяся на горизонте корпорация IMC решила прибрать природные ресурсы к рукам, и это суровым обитателям не понравилось. Началась война, и главной ее особенностью стало использование в качестве боевых машин огромных человекоподобных роботов — титанов.

Такова история игры Titanfall — дебютного проекта студии Respawn, созданной двумя бывшими боссами Infinity Ward. Время и место действия не имеют большого значения. Главное — сама концепция титанов, роботов с пилотами внутри. Их главное отличие от роботов из вселенных наподобие MechWarrior — повышенная гуманоидность, скорость и ловкость. Эти качества очень полезны на полях сражений, где дерутся и роботы, и пешие пилоты.

В презентации на E3 разработчики показали одно из таких сражений. С орбиты планеты десантные корабли уходят к поверхности, но не летят, пылая, через атмосферу, а аккуратно телепортируются. Один миг — и под нами уже крыши домов, и надо прыгать, спускаясь по тросу. После этого начинается форменный хаос.

В полуразрушенных постапокалиптических зданиях бегают, размахивая оружием, пилоты. По улочкам и площадям быстрым шагом ходят титаны, сжимая в механических лапах огромные пушки. Повадки — как у экзоскелетов из фильма «Аватар». Кругом стрельба и взрывы — летают пули, плазменные шары, гранаты, ракеты.

Между стенами и рекламными плакатами с малоразличимыми надписями пилоты скачут на реактивной тяге, отталкиваясь ногами от стен. Вражеские титаны опасны, но против них есть приемы. Можно взять ракетомет и старательно садить ракетами — при этом вверху экрана появляется полоска «здоровья» робота. Если же забраться на высоту, можно спрыгнуть титану прямо на железную голову, распахнуть кожух и стрелять из пистолета по шлангам. Это уже что-то из «Звездного десанта».

Когда же пилот заскакивает в робота, геймплей становится совсем другим. Прыг внутрь, задраить люк, и мы уже бежим, обозревая поле битвы с высоты камер титана. Под ногами шныряют пилоты, но наша главная цель — другие титаны. Обнаружив врага в бою, роботы ведут огонь из большого калибра, а если оказываются близко друг к другу (такое бывает сплошь и рядом), сходятся врукопашную. Кульминация драки роботов — момент, когда один из них рукой вынимает вражеского пилота из кабины и, подержав немного в руке, отправляет в дальний полет. Есть, конечно, и другой, тоже быстрый, но более безопасный способ покинуть робота — катапультироваться. Но пока пилот летит в кресле у всех над головами, любой может, хорошо прицелившись, распылить его метким выстрелом.

Весело? Да. Динамично? Да. Но насколько глубоким окажется игровой процесс — пока непонятно. Многое зависит и от двух одиночных кампаний (за Ополчение и IMC), в которых сюжетные миссии должны перемежаться мультиплеерными баталиями. В любом случае скоростные и маневренные роботы — это уже разнообразие на фоне одинаковых стрелялок, современных и футуристических. ■

На реактивных ранцахможно бегать по стенам не хуже (не намного хуже) Принца Персии.

Титан, конечно, крут, но он не пролезет туда, куда может просочиться обычный пилот.

Информационные и компьютерные технологии в Колледже предпринимательства №11

Государственное автономное образовательное учреждение

КОЛЛЕДЖ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА №11

Отделение управления и информационных технологий

Информационная безопасность *автоматизированных систем*

Прием на базе 9 классов (основное общее образование).
Срок обучения – 3 года 10 месяцев.
Квалификация – техник по защите информации.
Обучение бесплатное.

Образовательная программа предполагает освоение дополнительной профессиональной программы «**Оператор ЭВМ**».
В процессе обучения все студенты участвуют в программе предпринимательской подготовки молодежи, целью, которой является развитие способностей к проектированию и реализации собственной бизнес-идеи.
Гарантированное трудоустройство по окончанию обучения по направлениям производство и поставка средств вычислительной техники, системная интеграция, обеспечение защиты информации, создание комплексных систем безопасности.

www.kp11.ru
тел. 8(499)150-4504, 8(499)150-5502
г. Москва, Ленинградское ш., 13А *(м. Войковская, выход из последнего вагона из центра, направо 1 минута от метро)*

ЦЕНТР ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И УПРАВЛЕНИЯ

Компьютерные *сети*

Прием на базе 11 классов (среднее (полное) общее образование).
Срок обучения – 2 года 10 месяцев.
Квалификация – техник по компьютерным сетям.
Обучение бесплатное.

Образовательная программа предполагает освоение дополнительной профессиональной программы «**Наладчик компьютерных сетей**».
Сертификация Cisco.
В процессе обучения все студенты участвуют в программе предпринимательской подготовки молодежи, целью, которой является развитие способностей к проектированию и реализации собственной бизнес-идеи.
Гарантированное трудоустройство по окончанию обучения по направлениям системное администрирование, проектирование и монтаж компьютерных сетей, техническая поддержка сетевого оборудования, специалист отдела IT сопровождения.

Профильный класс по направлению «Информационные технологии» Прием на базе 9 классов (основное общее образование).

Информационные *системы*

Квалификация – техник по информационным системам. Прием на базе 11 классов (среднее (полное) общее образование).
Срок обучения – 2 года 10 месяцев.
Обучение бесплатное.

Образовательная программа предполагает освоение дополнительной профессиональной программы «Мастер цифровой обработки информации».
Сертификация Microsoft.
В процессе обучения все студенты участвуют в программе предпринимательской подготовки молодежи, целью, которой является развитие способностей к проектированию и реализации собственной бизнес-идеи.
Гарантированное трудоустройство по окончанию обучения по направлениям IT аутсорсинг, специалист технического отдела, оператор баз данных, техник отдела программирования, специалист по внедрению информационных систем.

Профильный класс по направлению «Информационные технологии». Прием на базе 9 классов (основное общее образование).

Реклама

Центр внимания

А мы пойдем другим путем

Конференция Sony

Толстый и зеленый

Чем занималась **Sony** на E3? В двух словах — троллила **Microsoft**. Та говорит, что будет продавать консоль за 500 долларов, а Sony предлагает PS4 на сотню дешевле. На Xbox One есть разграничение по регионам, нужны постоянные онлайновые проверки (это уже позже в Microsoft пошли на попятную), а на PS4 ничего такого нет. Microsoft запрещает меняться играми, а глава игрового подразделения Sony Эндрю Хауз выходит к прессе со словами: «Если человек что-то купил, то он имеет право делать с этим все, что только пожелает». Когда конкурентов поймали за тем, что они показывают игры для Xbox One на обычных ПК, Sony не замедлила съязвить, что их презентации проводятся на настоящих PS4, не то что у некоторых.

Тактика простая, но эффективная. Вся игровая братия носила Sony на руках, считая их борцами за права и свободы игроков, не забывая при каждом удобном случае пнуть Microsoft за жадность и диктаторские замашки. Игровая пресса, разумеется, приняла сторону игроков, что логично — она же игровая. Руководство Sony только посмеивалось да подливало масло в огонь, давая многочисленные интервью.

«Вы можете сказать, что все это буря в стакане воды, который устраивает слишком уж горластое меньшинство. Но лично мне так не кажется. Мне кажется, этот инцидент стал громоотводом того напряжения, которое зрело в обществе очень давно. И это касается не только игр, но и всей индустрии развлечений. Сейчас все озабочены проблемой соблюдения авторских прав в мире цифровых товаров. Когда же эта озабоченность выливается в контроль над физическими товарами, я думаю, это уже слишком. Люди покупают вещи, а им говорят, что они им не принадлежат», — говорит Эндрю Хауз.

Не рой другому яму

Звучали и другие мнения, хотя им трудно было пробиться сквозь потоки всеобщего негодования. Например, Клифф Блежински пытался убедить игроков, что торговля подержанными дисками просто не совместима с крупнобюджетными играми: «У нас не будет крупнобюджетных игр, если мы позволим торговать подержанными дисками. Крутая графика и те фишки, что вы ждете от новых игр, стоят огромных денег. Над **Assassin's Creed** работают тысячи разработчиков! Могу поспорить, что у Sony тоже есть какие-то задумки для решения этой проблемы. Они просто играют на публику ради пиара. А вы все им потакаете».

Sony тем временем с честным лицом переманивала симпатии не только игроков, но и продавцов дисков: «Мы все знаем, как трудно сейчас живется торговым сетям. И хотя наша политика не ставит перед собой первоочередной целью улучшение жизни продавцам видеоигр, мы все-таки обязаны помочь нашим партнерам выжить и продолжить свое развитие. Это очень хрупкая экосистема, которую нужно беречь», — сказал журналистам глава европейского игрового подразделения Sony Джим Райан.

Сначала все шло хорошо, однако в итоге тактика Sony оказалась чересчур эффективной и обернулась против нее самой. Она просто перегнула палку. Как мы писали, Microsoft сломалась, пойдя на попятную, что стало для Sony настоящей трагедией. Да, теперь она может пару месяцев походить в героях и погреться в лучах обожания за избавление от диктата Microsoft. Но рано или поздно все это забудут.

Зато теперь PS4 потеряла имидж «лучшего выбора для игрока», потеряла возможность тыкать в конкурента его ограничениями, потеряла мощнейший пиар-ресурс в виде десятков, а то и сотен тысяч игроков, с удовольствием поносивших Xbox One на просторах Сети. Подобно мастеру боевых искусств, Microsoft не стала блокировать удар, а просто отступила, заставив Sony вложить всю силу своего замаха в пустоту и потерять равновесие.

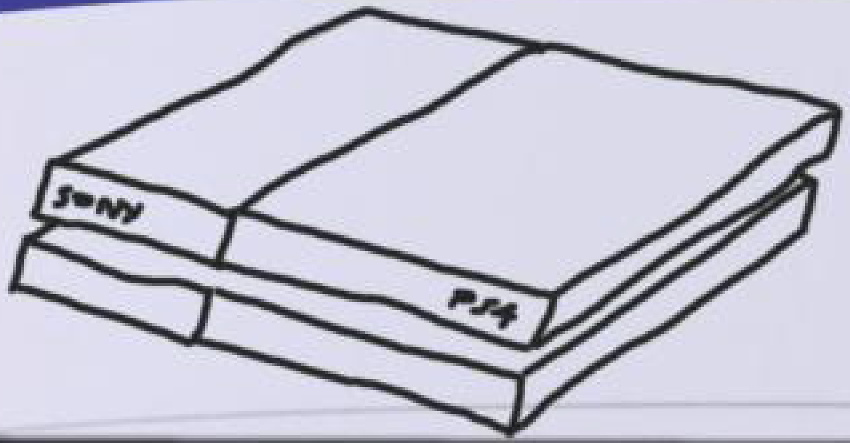
Двуяйцевые близнецы

Но не будем слишком долго смаковать подробности боксерского поединка «M vs. S», пора бы, наконец, вернуться к конференциям. Давно было известно, что приставки PS4 и Xbox One будут очень похожими. Одна архитектура, схожее железо, одинаковая концепция универсального медиацентра.

Но когда Sony вынесла из-за кулис PS4 — это было похоже на шутку. Оказалось, что приставки даже выглядят почти одинаково! Тот же плиточный дизайн, то же сочетание черного и серого. В Сети немедленно появились шутки типа той, что вы видите на картинке. Шутки шутками, но приставки действительно выглядят так, будто обе имели один и тот же прототип, только Xbox One напечатали жирным шрифтом, а PS4 — курсивом.

Это, конечно, не более чем совпадение. Зато другие общие черты консолей совпадением явно не являются. Как вы помните, Microsoft (будем называть вещи своими именами) украла у Sony идею PS Plus с раздачей бесплатных игр, и в качестве компенсации Sony свистнула у них идею платного онлайна. Все верно, больше никакого бесплатно-

Консоли похожи, но мотивы дизайнеров были разные: если вид Xbox One отсылает к плиточному интерфейсу и новому логотипу Windows, то дизайнеры PS4 явно хотели сделать новую консоль в духе великой PS2, принесшей компании богатство и славу.



На конференции Sony был аншлаг.

Руководство Sony выходило на сцену, держа перед собой в качестве защиты человека-невидимку. Эндрю Хаузу человека-невидимки не досталось, поэтому он вышел, прикрывая жизненно важные части тела корпусом PS4.

го мультиплеера, теперь это одна из опций PS Plus, ставшего аналогом золотой подписки на Xbox Live.

Кто-то может воспринять платный онлайн как трагедию, хотя это было неизбежно. И дело не в жадности и жажде прибыли. Просто без денег хороший сервис не построить, а ведь именно онлайновые сервисы во многом будут определять популярность новых консолей. Так что Sony просто не может продолжить играть в благотворительность. Тем более что цены очень демократичные: 50 долларов в год (Xbox Live стоит 60 баксов), что чуть больше 4 долларов в месяц, плюс халявные игры и дополнения, скидки, эксклюзивный контент и разного рода акции.

Не хуже, чем у других

Схожесть приставок прослеживается не только во внешнем виде, железе и организации онлайна. Самое главное — схожи их концепции. Создатели Xbox One рассказывали о повышении мощности консоли за счет облачных вычислений, и на E3 Sony объявила о наличии аналогичной возможности. Вдобавок к этому в следующем году в США заработает облачный сервис Gaikai, на котором можно будет поиграть в игры для PS3, используя при этом PS4, PS3 или Vita.

Во время анонса Xbox One Microsoft много говорила о возможностях консоли в сфере мультимедиа, чем сильно обозлила многих игроков. Поэтому на своей конференции Sony не напирала на эту тему, но отметила, что усиленно развивает это направление: к запуску PS4 они улучшат сервисы **Music Unlimited** и **Video Unlimited**, а вскоре после запуска подключат видеосервис **Redbox Instant** и социальную сеть **Flixster**.

При этом Sony подчеркнула, что позиционирует PS4 в первую очередь именно как игровую консоль, и даже подрядила кинокомпанию **Sony Pictures** заняться производством специального видеоконтента для игроков. Однако, как говорил Клифф, Sony просто «играет на публику ради пиара». Достаточно вспомнить, что одно время пиарщики Sony и Microsoft пытались поставить табу на слово «приставка», требуя называть их продукт «развлекательным центром».

Так что Sony наверняка разочаровалась в концепции игровой приставки не меньше, чем Microsoft, и так же сильно заинтересована в привлечении еще более массового пользователя. Поэтому все ее слова были лишь попыткой заручиться поддержкой активной и надежной игровой аудитории, которая может помочь им на старте.

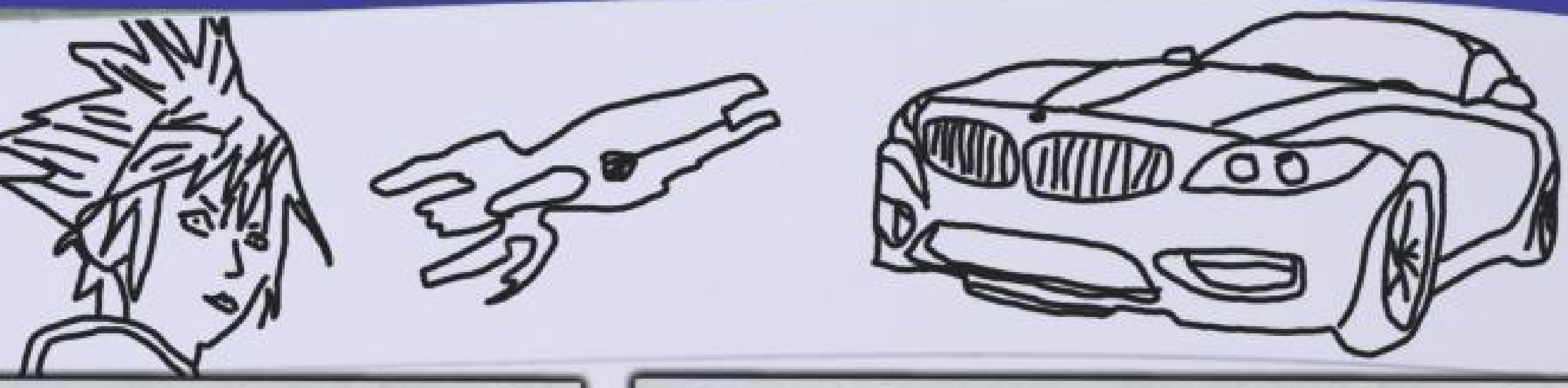
Кто на свете всех умнее?

Как видим, расчет оправдался, и даже слишком хорошо. С помощью игроков и прессы Sony выиграла пиар-сражение, но настоящая война еще впереди. Давайте подумаем, чья концепция выгоднее в долгосрочной перспективе?

Итак, Microsoft попыталась с ходу «зацепить» массового пользователя. Дело это дорогое, ведь достучаться до сознания масс непросто. Они не читают игровые журналы, не ходят на игровые сайты, не смотрят трансляции с E3. Они смотрят телевизор, так что нужно серьезно потратиться на телерекламу. Также они ходят в магазины, а потому Microsoft завела собственные торговые точки в более чем 600 магазинах торговой сети **Best Buy**. Там можно купить и Windows, и планшеты, но главное их предназначение — реклама Xbox One.

Казалось, еще чуть-чуть и представитель Sony заплачет и начнет каяться: «Да, да, на PS4 тоже будет кино, ТВ и всяческие сервисы, но мы за это очень-очень сильно извиняемся!»

Стенд Sony на выставке.



По стенду гулял страшно отощавший, сам на себя не похожий Кратос. Нам кажется, что Sony морит его голодом, а может, и что похуже. Как бы тоже не сбежал на мультиплатформу.

В закутке для PS3 люди играли в Diablo 3. Не понимаем таких людей: ну как можно прийти на E3 и играть в Diablo? Они бы еще принесли комп с собой и сыграли в Doom 2.

Это очень перспективный подход. Возможно, Sony и сама бы хотела так поступить, но просто не сумела выделить из своего изрядно прохудившегося кармана достаточно денег. И потому решила сделать ставку на игроков. Рекламы им нужно куда меньше, зачастую достаточно дать интервью, и его прочтут миллионы увлеченных играми людей по всему миру.

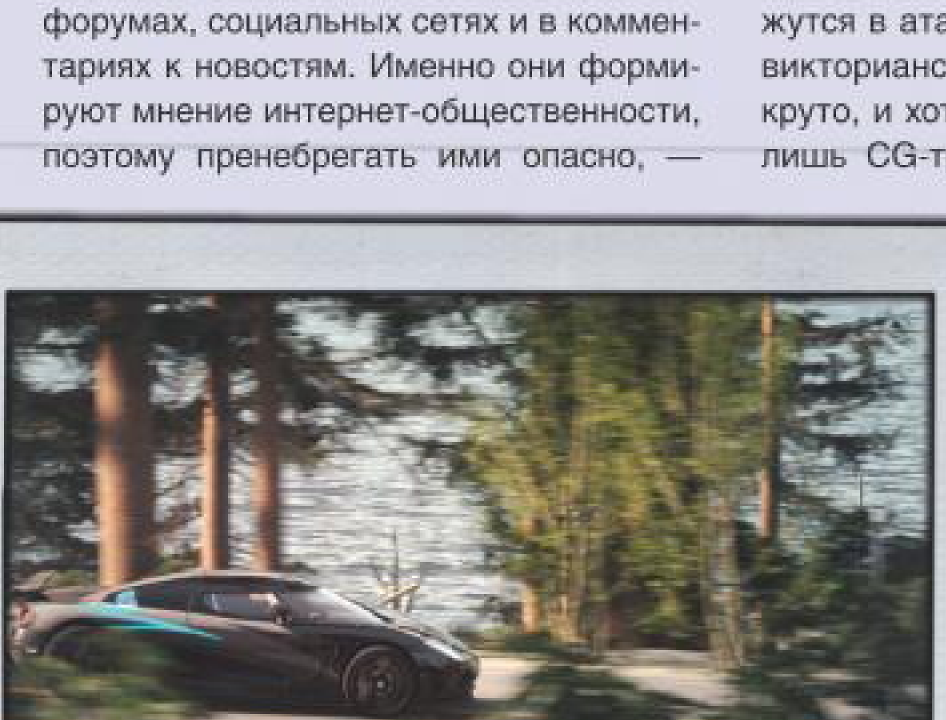
Не надо заводить бутики в торговых сетях. Сами придут, а то еще и предзаказ оформят, или отстоят многочасовую очередь, чтобы купить консоль в первый же день. Игроки — мы с вами — в хорошем смысле этого слова предсказуемы. Дай нам хорошие игры, и мы их купим, и будем любить тех, кто нам эти игры дал. И не сбежим на планшеты или умные телевизоры, как любители кино и ТВ. Кстати, осенью, по слухам, должен выйти медиацентр Apple на базе iOS, с играми и геймпадом, вот это будет отличная проверка лояльности.

Кроме того, игроки — это «горластое меньшинство», активно пишущее на форумах, социальных сетях и в комментариях к новостям. Именно они формируют мнение интернет-общественности, поэтому пренебрегать ими опасно, — мы на примере убедились, на что способна армия обозленных игроков при поддержке прессы.

С другой стороны, игроков меньше, им сложно угодить, они зачастую считают если не копейки, то уж доллары точно, и они без раздумий сопрут все, что плохо лежит. Их много, но без помощи масс они никогда не обеспечат игре продажи в 25 миллионов копий. Как видим, у Sony и Microsoft совершенно разные подходы. Сейчас выбор Sony оказался более мудрым и эффективным, однако после выхода консолей все может измениться.

А про игры-то забыли!

Нет, про игры, конечно же, не забыли. Правда, новых эксклюзивов было немного, так как большую часть своих игр Sony уже показала. По сути, единственным серьезным анонсом стал **The Order: 1886**, разработкой которого занимается студия **Ready at Dawn** при участии **Sony Santa Monica** (создателей **God of War**). Любители стимпанка окажутся в атакуемом монстрами Лондоне викторианской эпохи — выглядит очень круто, и хотя на конференции показали лишь CG-трейлер, разработчики заверили, что настоящая игра будет выглядеть не хуже.



Сложно сказать, получится ли из DriveClub хорошая игра. Выступление разработчиков не впечатлило — слишком много общих слов о социальных возможностях, но ничего о самой игре.

Тэцуя Номура анонсировал **Kingdom Hearts 3**. Фанаты были рады увидеть старые лица с новой (но все еще довольно страшноватой, если быть честными) графикой, однако они еще не знали, что на следующий день после конференции **Square Enix** вонзит им нож в спину, заявив, что игра выйдет также на Xbox One.

Что поделать, хотя серия стала одним из символов PlayStation, сверхприбылей она не принесла, а растущие бюджеты делают эксклюзивы дорогим удовольствием. Вот и **Final Fantasy Versus XIII** сменил свое имя на **Final Fantasy XV**, заодно поменяв и целевые платформы: теперь игру делают для PS4 и Xbox One. Досадно, но опыт предыдущего поколения показал, что качественная мультиплатформа может порой значить больше, чем кучка эксклюзивов.

Хорошую поддержку оказали инди-разработчики. Студия **17bit Games** анонсировала весьма интересный эксклюзив **Galak-Z**, помесь старых двухмерных космических аркад с современными тактическими шутерами. От первых игра взяла ураганный 2D-экшен, когда весь экран заполнен трассерами и взрывами, а от вторых — открытый мир, физику, интерактивное окружение, умный искусственный интеллект и многообразие тактических возможностей. Есть надежда, что в результате получится нечто вроде «Космических рейнджеров», только с невероятно крутой графикой и боевкой.

Также инди-студии перетащили с ПК кучу интересных проектов: помесь экшена и пошаговой стратегии **Transistor**, двухмерный шутер **Mer-cenary Kings**, адвенчуру **Octodad: Dadliest Catch**, упомянутый уже **Oddworld: New & Tasty** и, конечно же, культовый симулятор собирания навоза **Don't Starve**. Это не эксклюзивы, но все равно хороший плюс в копилку PS4. На Xbox инди-разработчики и раньше не спешили, а уж теперь, при появлении альтернативы, в два раза медленнее спешить не будут.

В целом отсутствие анонсов крупных эксклюзивов не помешало Sony завоевать внимание публики, благо показать было что — игр было много и самых разных, а **Warner Bros.** порадовала долгожданным анонсом экшена по культовому фильму «Безумный Макс» с Мэлом Гибсоном. Сюхэй Ёсида подтвер-

Статичные скриншоты, к сожалению, не передают прелести Galak-Z. Весь смысл игры в постоянном движении, когда на экране творится настоящая вакханалия.

Kingdom Hearts 3 отправляется искать счастья на Xbox. Для снятия стресса всем фанатам рекомендуется поднять руку, резко ее опустить и сказать: «Да и черт с ней».

дил, что к релизу PS4 игроков ждет три эксклюзивных игры: **DriveClub**, **Knack** и **Killzone: Shadow Fall**. Причем подписчики PS Plus бесплатно получат специальную версию DriveClub с ограниченным количеством машин и гоночных трасс.

Не забыли и про технологии. Помните старичка, лицо которого использовали для демонстрации лицевой анимации нового поколения? **Quantic Dream** показала превосходную технодемку **The Dark Sorcerer** с этим самым старичком в главной роли. Выглядело превосходно — мультфильм с таким качеством не грех и на большом экране показывать, притом что демка шла на PS4 в реальном времени, а исключительно подробная и выразительная анимация мимики была создана с помощью технологий сканирования лица настоящего актера.

Как всегда, Quantic Dream щегольнула не только графикой, но и сюжетом: в прошлый раз нам показывали мини-сценку про эмоционального робота, а теперь показали юмористический ролик о том, как режиссер пытается снять ролик для игры. Вот такая рекурсия, которая усугубляется еще и тем, что сама технодемка была сделана именно ради демонстрации возможностей по созданию роликов для игр.

Дорогу старичкам

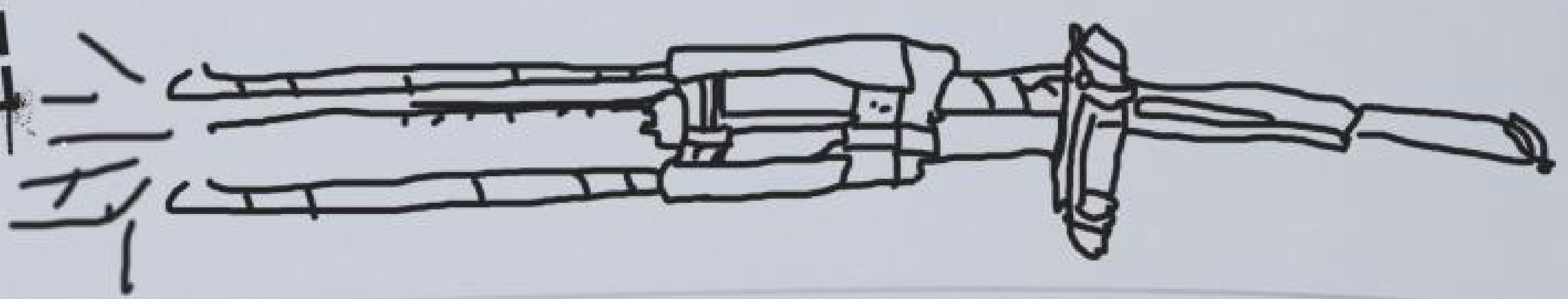
Раз уж заговорили о старичках, самое время упомянуть другие приставки Sony, которым на конференции тоже уделили немало внимания. Глава американского подразделения **Sony Computer Entertainment** Джек Треттон заявил, что за игры для Vita они взялись всерьез — сейчас на портативе есть 120 игр, а до конца года добавится еще 80 тайтлов, включая **Batman: Arkham Origins**, **Doki-Doki Universe**, **Killzone Mercenary**, **Tearaway** и **Destinies of Spirits**. Также Sony переносит на Vita хиты со своих старых платформ: первые две части **God of War**, **Flower**, **Dead Nation**, **Final Fantasy X** и **X2**.

Как и ожидалось, PlayStation 4 будет поддерживать Vita в качестве этакого «геймпада с экраном». Эта функция, напомним, называется Vita Remote Play. PS4 работает с ней изначально, и разработчикам не нужно мучиться с внедрением, как это было в случае с PS3 (у которой просто не хватало памяти), пойдет почти любая игра без всяких переделок кода — разве что управление настроить.

Будет хорошо, если подобный симбиоз укрепит позиции Vita, потому что у портативов скоро могут наступить совсем плохие времена. Как раз во время E3 прошла конференция Apple, где была анонсирована iOS 7 с поддержкой универсальных геймпадов, один — обычный, а второй — в виде чехла для iPhone. Как видите, в этом году смертельная битва начнется не только среди некстгенов.

Для PlayStation 3 ничего нового не показали, только похвалились достижениями и заявили, что до конца этого года на консоли появится 300 игр, и этот поток еще долго не оскудеет. А вот с долгожданным **The Last Guardian** продолжает твориться какой-то цирк: игру на E3 так и не показали, а Сюхэй Ёсида лишь подтвердил, что работы над игрой продолжаются. Он даже отказался отвечать, появится ли она на PS3 или же ее перепиливают под PS4: «Мы пока не можем об этом рассказать». С момента анонса прошло уже шесть лет — похоже, что нас ждет долгострой почище Final Fantasy Versus XIII. ■

Технодемка от Quantic Dream показала, каких высот достигли технологии создания фотореалистичных лиц и лицевой анимации.



The Order: 1886

Стимпанк-эклектика

Жанр
Экшен
Издатель
Sony Computer Entertainment
Разработчик
Ready at Dawn Studios
Платформа
PS4
Сайт игры
readyatdawn.com
Дата выхода
Не объявлена

Ready at Dawn изначально занималась портативными играми для Sony, и ее вы можете знать по адаптациям **Jak & Daxter** или **God of War** на PSP. Все их проекты выжимали ресурсы консоли до последнего, собирали восторженную критику, но невероятно плохо продавались из-за пиратства. Продажи, соответственно, получились низкими, разработчиков такое положение дел не устроило: в Ready at Dawn работать над новыми проектами отказались, и команда разработчиков затаилась на некоторое время.

Оказалось, что Ready at Dawn несколько лет готовила The Order: 1886. Проект задуман настолько амбициозный, что ресурсов консолей текущего поколения команде отчаянно не хватает. Результат сильно отличается от портативных игр, хотя, по словам команды, процесс разработки игры для PS4 очень похож на PSP. Разница лишь в доступных ресурсах. Учитывая, что игры Ready at Dawn технологически безупречны, от нового проекта хочется ждать только хорошего.

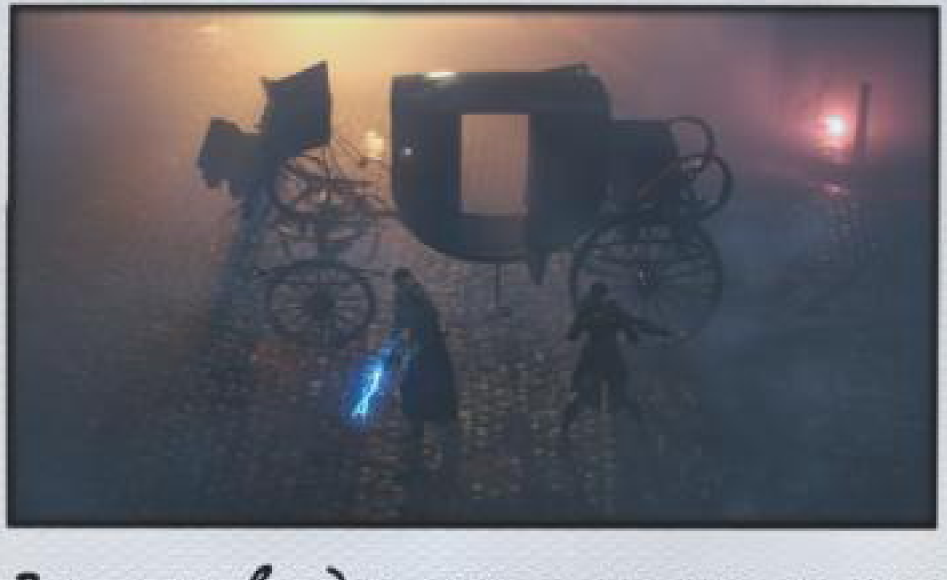
Игра необычна еще и тем, что это новый IP и эксклюзив для стартовой линейки, который делают вне Sony. The Order: 1886 будет экшен-приключением от третьего лица. Разработчики руководствуются идеей сделать игровые ситуации как можно разнообразнее, хотя само повествование будет линейным. Вместе с тем есть некоторые намеки на совместную игру.

Историю в The Order: 1886 сделали альтернативной. Мы увидим Англию XIX века, в которой невероятно успешно развиты технологии. В то же время человечеству угрожает злая мистическая сила, а некий древний орден всеми силами пытается защитить людей от нечисти. Игроку предстоит принять роль бородатого рыцаря Галахада, которого мы увидели в демонстрационном ролике. Кроме него в ордене будут еще три персонажа (как бы в Ready at Dawn не сделали эпизодический кооперативный экшен!).

История организации богата, и ее члены пристально наблюдают за человечеством несколько сотен лет. До определенной поры шансов у зла одержать победу было много, но технологии не стоят на месте. Индустриальная революция преобразовала вооружение. Пушки к 1886 году стали невероятно эффективными и смертоносными, хотя в других сферах развитие чувствуется слабее. Люди до сих пор передвигаются на лошадях и пользуются экипажами, в то время как по небу медленно плывут несоответствующие эпохе дирижабли и аэростаты. В игре перемешано много идей, которые на бумаге выглядят абсурдно, но стоит только показать созданный мир в движении, как скепсис сразу же пропадает.

В сюжете будут фигурировать известные личности. Остается только надеяться, что The Order: 1886 не превратится в интерактивную экскурсию, где на каждом углу персонажа будет поджидать кто-нибудь со знакомым по урокам истории именем, как это было в **Assassin's Creed 3**. В Ready at Dawn обещают, что исторические личности будут вести себя не так, как их прототипы, и в некоторых случаях даже удивят игрока. Вместе с тем разработчики отказываются называть The Order стимпанком и не хотят, чтобы игра выглядела футуристичной. Тем не менее основными источниками вдохновения для проекта послужили фильмы «Бегущий по лезвию» и «Из ада».

Давать какие-либо прогнозы новой игре от Ready at Dawn сложно. На выставке показали только ролик без геймплея, а демоверсии на стендах не было. Зато этот ролик был полностью выполнен на движке игры. Сомневаться в этом сложно — все-таки характерной чертой Ready at Dawn является чуткое внимание к технологиям. В таких обстоятельствах крайне символичен тот факт, что игра тоже рассказывает про продвинутые технологии. ■



Вот так всегда: энергетическое оружие в Лондоне придумали, а лошадей на автомобили заменить забыли.

Интересно, зачем стоило работать над графикой нового поколения, когда повсюду все равно густой туман?

Mad Max

Этот безумный, безумный Макс

Жанр
Экшен
Издатель
Warner Bros.
Разработчик
Avalanche Studios
Платформы
PC, PS3, PS4,
Xbox 360, Xbox One
Дата выхода
2014 год

Battlefield 4, Star Wars: Battlefront, Mirror's Edge, The Division — все эти игры разрабатываются в Стокгольме, столице Швеции. Этот маленький городок с населением менее 900 тысяч жителей становится прямо центром мирового игропрома. А теперь к этой дружной шведской семье присоединяется Avalanche Studios, которая анонсировала свой новый проект — дорожно-автомобильный экшен Mad Max, созданный по одноименному фильму.

Слухи о том, что Безумный Макс собирается заглянуть в игровую индустрию, ходили еще с 2008 года. И вот долгожданный анонс, после которого Mad Max окрестили «постапокалиптическим экшеном с открытым миром». Суть отражает верно, но мы придеремся к паре неточностей. Во-первых, мир тут будет не совсем открытый — между районами расположены препятствия, которые можно пройти лишь при определенный условиях (например, достаточно проапгрейдив машину).

Во-вторых, хоть в игре и присутствует романтика постапокалиптических пустошей, знакомая каждому игроку, но на деле никакой катастрофы не было. Просто в мире кончилась нефть, общество начало деградировать, дорогами завладели банды мародеров. Ну а дикие пустоши вовсе не от ядерной войны или всеобщего запустения. Просто действие происходит на дорогах Австралии, а там действительно пусто и нет людей. Да и откуда взяться, если даже в реальности по плотности населения эта страна третья с конца списка. Так что Mad Max — самая классическая антиутопия.

Игра начинается с того, что Макс остается без колес: его знаменитый «Перехватчик» угнали бандиты. Надо вернуть его назад, но куда по пустыне без машины? Приходится обратиться к сумасшедшему механику, чтобы построил хоть какую-нибудь колымагу. Первым квестом будет добраться до города Газтаун, преодолев Мертвый проход — сильно защищенное ущелье, закрытое гигантскими воротами. Для того чтобы открыть их, надо обзавестись гарпуном, который находится в распоряжении лидера одной из банд. Да, звучит глуповато, так что шедеврального сюжета и гениальных квестов ждать не стоит, но игра все равно не о том.

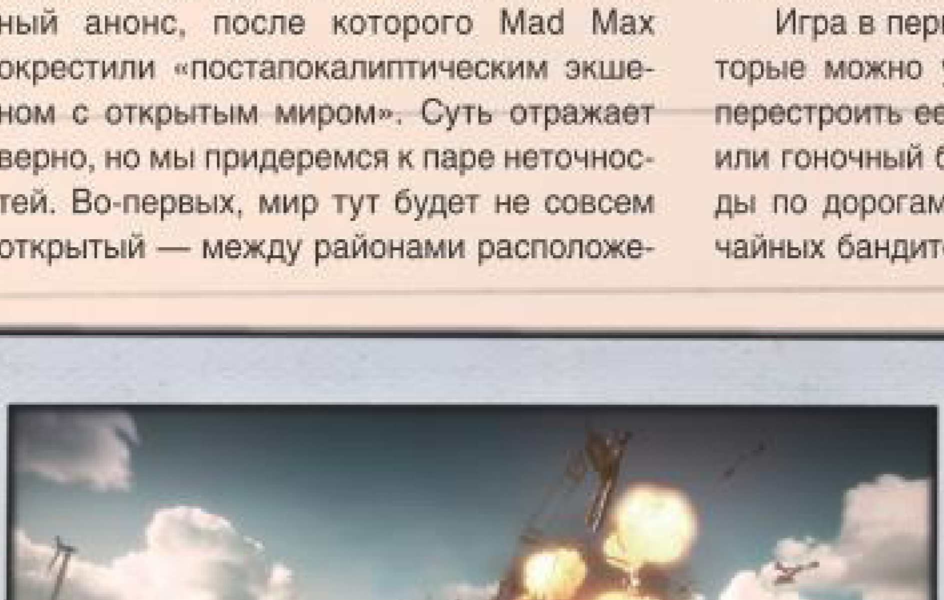
Игра в первую очередь о машинах, которые можно улучшать по своему вкусу: перестроить ее в бронированного монстра или гоночный болид, приспособить для езды по дорогам, рискуя нарваться на случайных бандитов, или же колесить по бездорожью, избегая нежелательных встреч. Сражаться можно прямо на ходу — пытаться прострелить гарпуном колесо едущей рядом машины, пристрелить из дробовика запрыгнувшего бандита (прямо сквозь крышу!) или пустить пулю в прикрепленные снаружи дополнительные баки.

Продвинутая физика делает такие погони еще более увлекательными, правда, разработчики признались, что не стали делать ее полностью реалистичной, так что машины могут совершать зрелищные прыжки, не разваливаясь при этом на куски.

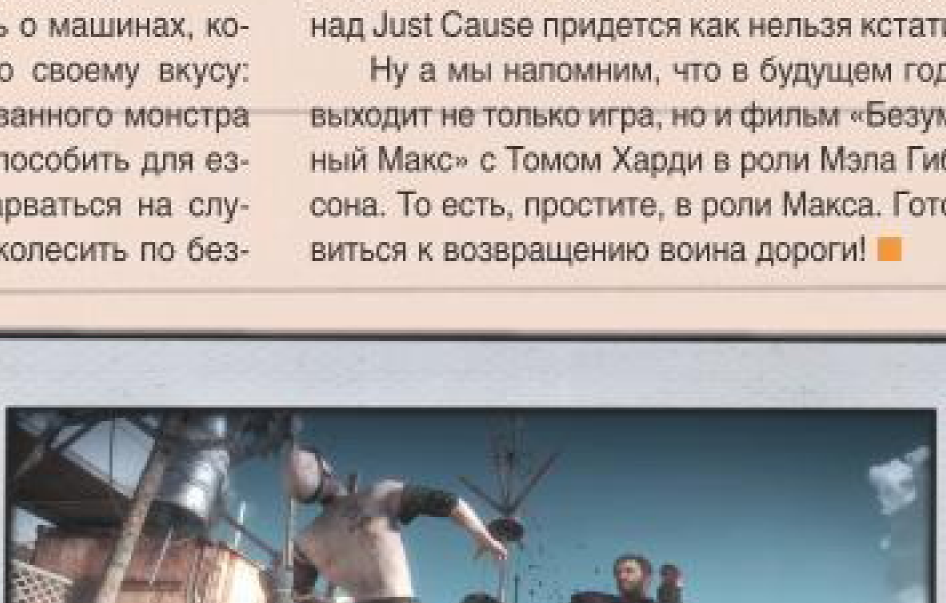
Без машины Макс тоже чувствует себя отлично. Он может подкрадываться к врагам, бить их ногами и кулаками, а также имеет небольшой арсенал оружия, среди которого могут попадаться как обычные стволы — любимый обрез, снайперка, — так и весьма экзотичные экземпляры типа копья со взрывчаткой.

В общем, игра выглядит очень многообещающе. Концепция «постапокалиптического GTA» давно напрашивается на реализацию, но удачных примеров пока не было. Тот же Rage с его миниатюрным мирком так и не сумел передать дух Пустоши — бескрайних суровых просторов, где правит закон силы, где выживает тот, кто готов пожертвовать ради этой цели больше других. Возможно, у Avalanche получится лучше. По крайней мере, нам обещают большие карты, да и опыт работы над Just Cause придется как нельзя кстати.

Ну а мы напомним, что в будущем году выходит не только игра, но и фильм «Безумный Макс» с Томом Харди в роли Мэла Гибсона. То есть, простите, в роли Макса. Готовиться к возвращению воина дороги!



В отличие от Рико Родригеза, Макс не может выпрыгнуть на ходу из машины, открыть в прыжке парашют, взлететь и расстрелять бандитов с воздуха. Придется отстреливаться по старинке, сидя за баранкой.



Макс суров. Чтобы постоять за себя, ему не нужно ни машины, ни оружия.

Knack

На обед у нас металл

Жанр
Платформер
Издатель
Sony Computer Entertainment
Разработчик
SCE Japan Studio
Платформа
PS4
Сайт игры
ru.playstation.com
Дата выхода
2013 год

О Knack объявили не только на E3. Про игру уже было известно в феврале, когда Sony рассказывала про свою новую консоль. Knack — это нехитрый и симпатичный трехмерный платформер. Возможно, в этом и заключается его проблема. Слишком уж простой и незатейливой кажется игра.

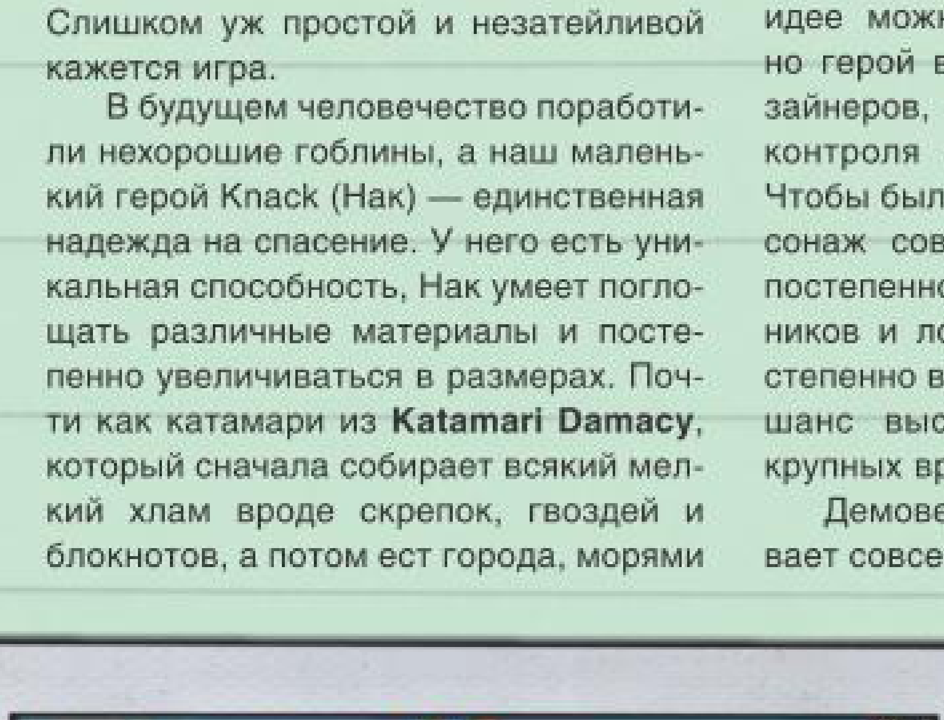
В будущем человечество поработили нехорошие гоблины, а наш маленький герой Knack (Нак) — единственная надежда на спасение. У него есть уникальная способность, Нак умеет поглощать различные материалы и постепенно увеличиваться в размерах. Почти как катамари из **Katamari Damacy**, который сначала собирает всякий мелкий хлам вроде скрепок, гвоздей и блокнотов, а потом ест города, морями запивает, — укатывает в себя жилые дома, электростанции и фабрики. Гоблины наверняка не готовы к нашествию огромного монстра, поэтому у человечества есть шанс.

А у Knack есть отличная концепция. Идея платформера, где главный герой уничтожает объекты вокруг и поглощает, имеет огромный потенциал, но игра почему-то тратит его на достаточно примитивные вещи, в то время как можно сделать нечто поистине масштабное и переплюнуть Katamari Damacy. Тем более что занимается игрой Марк Черны, который работал над **Crash Bandicoot**, **Spyro the Dragon** и **Jack and Daxter**. Пока что Knack не впечатляет.

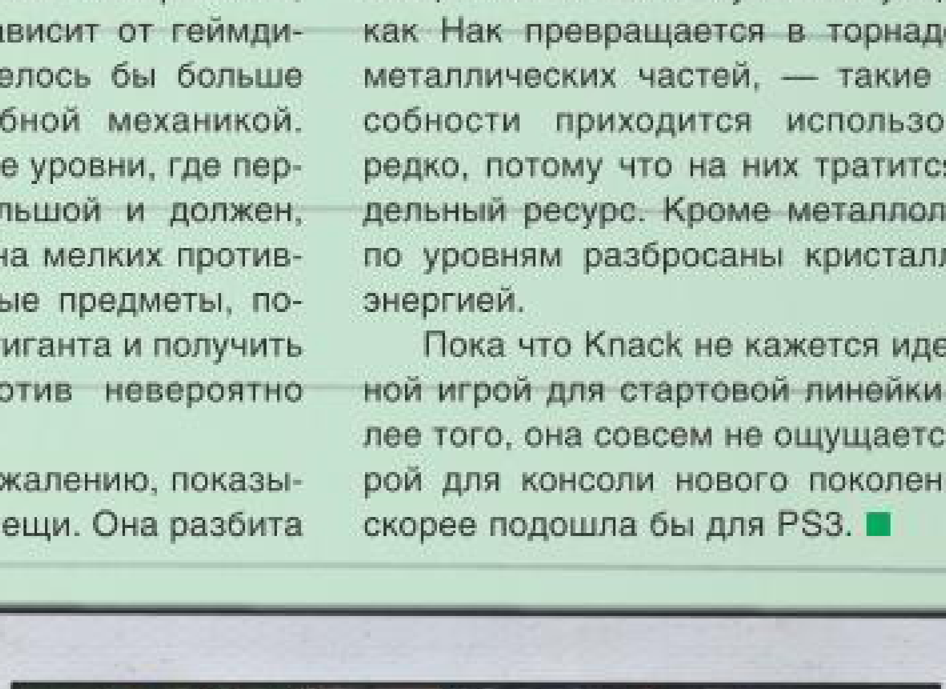
Игра линейная и не позволяет Наку свободно вырасти или уменьшиться. В некоторых сегментах маленький Нак старательно избегает врагов и карабкается по вентиляции, а гигантский облокачивается на жилые дома и уничтожает гоблинские танки. При такой идее можно придумать невероятное, но герой всецело зависит от геймдизайнеров, когда хотелось бы больше контроля над подобной механикой. Чтобы были открытые уровни, где персонаж совсем небольшой и должен, постепенно охотясь на мелких противников и ломая разные предметы, постепенно вырасти в гиганта и получить шанс выстоять против невероятно крупных врагов.

Демоверсия, к сожалению, показывает совсем другие вещи. Она разбита на четыре сегмента. Нам показали обучение, эпизод со скрытным прохождением, заснеженный мир, а напоследок дали поуправлять гигантским Наком. Во время снежного уровня Нак покрыт коркой льда, но смена элементов никак не отражается на характеристиках героя, он все так же расправляется с гоблинами посредством скучных ударов. Мы всегда либо делаем гоблинам больно, либо решаем небольшие головоломки, которые рассчитаны на то, что Нак будет менять свою форму. Чтобы героя не заметили, он может срочно сбросить весь металлолом и спрятаться. Или чтобы проходить сквозь инфракрасные датчики, не поднимая тревогу, так как герой хрупкий, а сложность игры неестественно высокая. Нак не может блокировать атаки, только уворачиваться. Вражеские атаки немного отнимают у него размер. Ничего хитрее, чем быстро подбежать к врагу и ударить его пару раз, сделать не получится, но положение спасают спецатаки. У нас получилось увидеть, как Нак превращается в торнадо из металлических частей, — такие способности приходится использовать редко, потому что на них тратится отдельный ресурс. Кроме металлолома, по уровням разбросаны кристаллы с энергией.

Пока что Knack не кажется идеальной игрой для стартовой линейки. Более того, она совсем не ощущается игрой для консоли нового поколения и скорее подошла бы для PS3. ■



Наверняка всю историю про гоблинов сценаристы придумали потом, а Нак изначально рушил города и наводил страх на людей.



Больше всего Нак похож почему-то на Ганондорфа из серии игр The Legend of Zelda.

Любить нельзя ненавидеть

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

Конференция Electronic Arts

В зале, где проводилась конференция **Electronic Arts**, чувствовалось напряжение: «империя зла» готовилась раскрыть свои зловещие планы. Ждали чего угодно — посекундной тарификации за игру в **Battlefield 4**, требование паспорта для регистрации в Origin, пункта в лицензионном соглашении о праве продажи пользователя в качестве раба на хлопковые плантации… Если же серьезно, то в последнее время у игроков накопилось к EA слишком много вопросов.

Тревожил уход главы компании, уход руководства **BioWare**, туманные перспективы серии **Dead Space**, неудача со **Star Wars: The Old Republic**, многие волновались за будущее культовых серий типа **Dragon Age** и **Mass Effect**. Да еще эта непонятная покупка в 2011 году студии **PopCap Games** (создатели **Plants vs. Zombies**), после которой о ней было крайне мало информации, разве что прошлым летом прошла новость об увольнении пятидесяти человек. За другие студии тоже переживали — есть у EA вредная привычка закрывать их почем зря.

В общем, все уже начали вытаскивать из-под полы предусмотрительно припасенные гнилые помидоры и тухлые яйца, но их пришлось отложить, так как EA сделала сильный ход и открыла свою конференцию с анонса 3D-экшена **Plants vs. Zombies: Garden Warfare**. Заметьте, не Zombiefield и даже не Battleplants, а именно Garden Warfare — похоже, что троллинг конкурентов стал главным трендом E3 2013.

Зрители настороженно похлопали, потому что вот так быстро от лавр «империи зла» не избавишься, но анонс получился очень интересным. К тому же стало ясно, что за PopCap можно не переживать — теперь понятно, чем они занимались все это время. Глава студии Джон Вечи, вышедший в костюме зомби, тоже выглядел очень бодро и под конец своего выступления анонсировал сиквел головоломки **Peggle**.

Джедайский Battlefield

Следующим большим анонсом стала **Star Wars: Battlefront** от **DICE**. Тут важно не столько имя игры, сколько имя студии, — прямо так и видится межзвездный **Battlefield** с шагающими танками и лазерными мечами. Может быть, это простые фантазии, но разработчики уже признались, что новая игра не имеет ничего общего с закрытым проектом **Star Wars: Battlefront 3**, да и со всей серией в целом. Шведы собираются устроить полный перезапуск, показав собственное видение того, какой должна быть по-настоящему крутая игра по «Звездным войнам».

Студия работает с полной загрузкой, а потому EA переформировала калифорнийскую **Danger Close** в филиал DICE. Основная разработка ведется в основном офисе в Стокгольме, а новоиспеченная **DICE LA** занимается выполнением второстепенной работы, что разумно: судя по перезапуску **Medal of Honor**, ничего сложнее создания моделей этим товарищам поручать не стоит.

Также DICE рассказала много интересного про **Battlefield 4**, анонсировала возвращение «Командиров», показав, как в мультиплеере гранатами можно обвалить колонну подземки, после чего танк своим весом обрушивает улицу, проваливаясь прямо в метро. Под занавес демонстрации игроки завалили целый небоскреб, сорвав овации публики. Злые языки пытались преуменьшить достижения команды, говоря, что со времен **Battlefield 3** мало что поменялось.

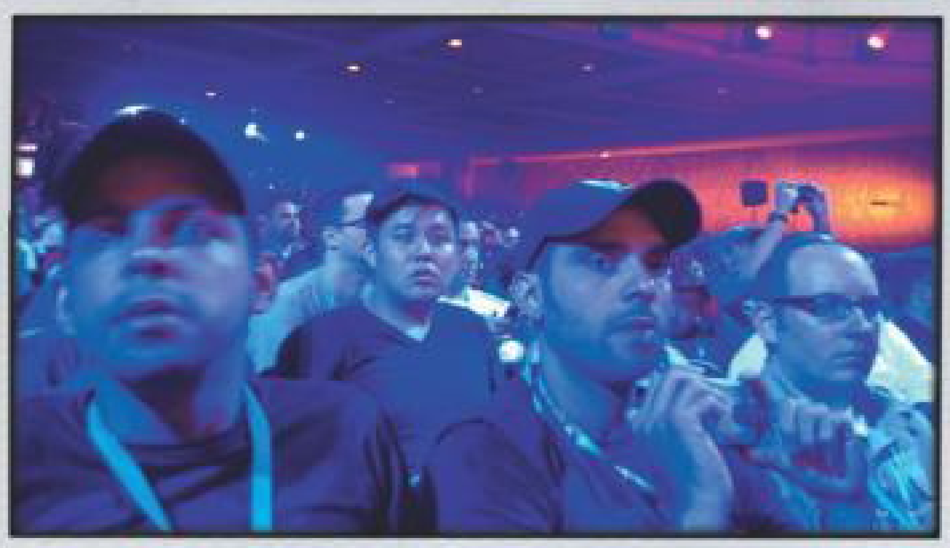
Возможно, в чем-то они правы, но прошло всего два года, и того, что DICE успешно привела игру в соответствие с возможностями некстгена, уже достаточно. Это для владельцев PC хорошая графика, большие карты и сражения на 128 игроков могут не показаться революцией, но владельцы консолей — совсем другое дело. Напомним, что в BF3 им установили лимит на 32 человека, так что только в BF4 они смогут узнать, как выглядит настоящая мясорубка. Да и для PC-игроков точечных нововведений предостаточно, чтобы говорить о мощном эволюционном развитии. А если авторы сумеют совместить заявленный новый уровень разрушаемости с геймплеем, то и о революционном.

Также можно констатировать, что EA наконец нашла свой «большой хит», о котором мечтает каждый издатель, — еще к середине прошлого года продажи BF3 достигли 15 миллионов копий, что уже сравнимо с успехами **Call of Duty**. На этот раз вполне может быть и больше, благо конкурент продолжает тормозить, подавая в качестве фишки «точную копию настоящей спецназовской собаки».

DICE размножается

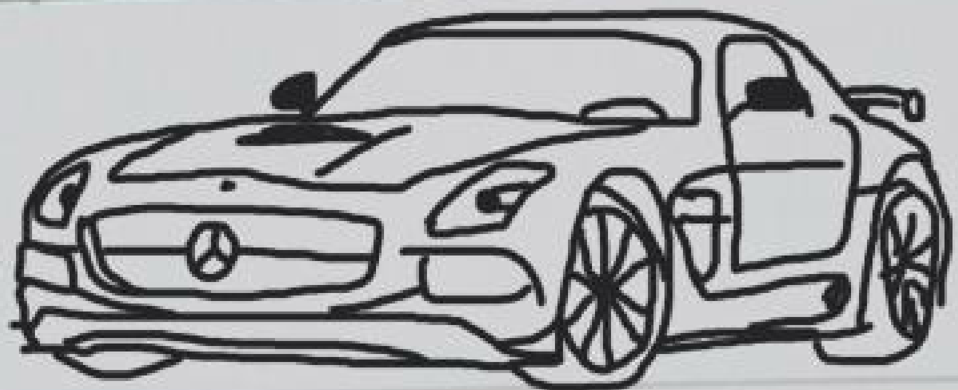
Под самый конец конференции EA нанесла игрокам настоящее фаталити, анонсировав перезагрузку **Mirror's Edge** в виде игры с открытым миром. Подробностей нет, но исполнительный вице-президент EA Патрик Содерланд сообщил, что геймплей будет очень сильно отличаться от первой части.

Интересно, на что он будет похож? Если принять за аксиому, что нынешние разработчики потеряли способность придумывать что-то оригинальное и лишь копируют хиты друг друга, можно предположить, что EA решила создать свой ответ на **Assassin's Creed**. По крайней мере, игра к этому располагает — паркур, дух бесконечной свободы, лазание по стенам, много беготни по крышам и раздача за-



Все с испугом ждали, что EA выкинет на этот раз.

Это глава студии PopCap Джон Вечи. Нет, это не костюм, у него на самом деле такая голова. Страшно? Конечно, страшно. Всего два года в EA, а уже зомби.



Разработчики Star Wars: Battlefront явно недовольны параллелями с Battlefield, говоря, что игроков ждет много инноваций, а не просто старые идеи от DICE в новой обертке. Как будто это что-то плохое!

Фэйт чаще сможет постоять за себя, но EA твердо заявила, что не собирается превращать игру в шутер.

трещин охранникам. Даже апостроф в названии имеется.

Открытый мир подойдет игре идеально, убрав раздражающую линейность и превратив потрясающий город будущего из красивой декорации в огромную игровую площадку. Игра создается для PC и приставок нового поколения, выйдет в будущем году, а разработкой занимается, разумеется, DICE.

Есть определенные сомнения, смогут ли они удержать планку качества, работая над тремя играми сразу, даже с учетом помощи DICE LA и других студий. Опыт других издательств показывает, что если есть рабочая концепция и нужно лишь добавлять в нее контент — новые локации, сюжетные кампании, дополнения, — то можно посадить за работу хоть тысячу человек, не особо потеряв в качестве.

Но в каждом деле есть свои нюансы. EA уже пыталась провернуть такой трюк на примере BioWare, собрав вокруг них огромную команду помощников (над одним только SWTOR работало до 800 человек). Увы, не взлетело: ключевые кадры разбежались, игры стали хуже. Так что не все так просто.

Долой цифры

Как известно, выход нового поколения консолей — лучшее время для запуска новых брендов, так что игр с цифрами в названиях было немного. Даже старые серии с достойной родословной избавлялись от чисел — словно дама в годах, которая не хочет вспоминать о своем возрасте. Новый **Mirror's Edge** не получил цифру «2», а третий **Dragon Age** даже сменил имя, убрав из названия тройку и превратившись в **Dragon Age: Inquisition**.

После провала **Dragon Age 2** разработчики явно были не прочь начать все по новой, и от полной перезагрузки игру спасла лишь репутация первой части. Фанаты до сих пор помнят и любят первую часть, а внимание поклонников серии сейчас жизненно необходимо. В стремлении вернуть их расположение EA опустилась до явного фансервиса, показав на конференции CG-ролик с участием Морриган.

Движок Frostbite прекрасно справляется с рендерингом огромных пространств и может на лету подгружать новые территории, так что теперь Dragon Age становится игрой с открытым миром и при должном усердии разработчиков вполне может сыграть в одной лиге с **The Elder Scrolls**. Полная свобода перемещений, свобода кастомизации персонажа и прочие плюшки прилагаются.

Жажда скорости

Если с большинством игр от EA был полный порядок, то **Need for Speed: Rivals** оставил смешанные впечатления. Разработчики говорят о революционном геймплее, который сотрет грань между одиночной кампанией и мультиплеером, — но, разумеется, лукавят. Просто у всех современных разработчиков имеется большая проблема: многие игроки не хотят играть в онлайне. Просто не хотят, и все тут. В то время как игры все больше и больше затачивают именно под онлайн.

Вот и приманивают таких игроков всеми доступными методами, говоря им, что ничего страшного в мультиплеере нет и это совсем не больно. В качестве приманки выставили режим AllDrive, в котором можно проходить одиночную кампанию, запускать в свой игровой мир друзей или же присоединяться к онлайновым заездам. Как видим, на революционный геймплей не тянет, но как

Dragon Age: Inquisition выходит осенью 2014 года на PC, PS3, PS4, Xbox 360 и Xbox One.

На сцене рассказывают о возвращении в серию Battlefield командиров, координирующих ведение всего боя.

Разработчики FIFA 14 заявили, что версия игры для консолей нового поколения на ПК не появится, так как бюджетные компьютеры ее просто не потянут. А ну-ка, давайте достанем и померяем! А? Достанем и померяем!

Серый Ford Mustang, прямо со съемок фильма Need for Speed.

удобный и аутентичный интерфейс для выбора гонок — вполне.

В остальном же игру сложно отличить от пары предыдущих **Need for Speed**. Ощущения от управления машиной те же, визуальных отличий мало. По крайней мере, пользователи ПК не увидят ничего сногсшибательного. Кстати, разработкой занимается шведская студия **Ghost Games**, которую создали бывшие сотрудники DICE. Отлично, и здесь без DICE не обошлось. Впрочем, наш скепсис по поводу нового NFS нарочитый. На E3 действительно не показали ничего революционного, но в ближайшее время мы, скорее всего, поедем лично знакомиться с игрой в офис разработчиков, и вот тогда-то станет понятно, что с игрой так, а что не очень.

Также на конференции EA говорили о фильме «Жажда скорости», над которым работает DreamWorks. Исполнитель главной роли Аарон Пол (тот самый помощник Хайзенберга из сериала «Во все тяжкие») представил ролик о том, как проходят съемки фильма. Главным вдохновением для него послужили классические «дорожные» американские фильмы шестидесятых-семидесятых годов, а сюжет перекликается с событиями **Need for Speed: The Run**: одержимый местью парень отправляется в путешествие через всю страну, попадая в самые невероятные приключения.

Вместе с Полом на сцене появился еще один герой фильма, серый тюнингованый Ford Mustang. Очень крутая машина, хотя, признаться, на фоне «Макларена» с конференции Microsoft она смотрелась не так пафосно.

Отресились!

Кроме новых игр, EA показала видео из стен студии **Respawn Entertainment**. Ничего интересного не рассказали, просто дали понять, что все в порядке. Это было очень важно, учитывая скандальную историю создания этой студии, а также недавние слухи, будто с уходом второго ее основателя, Джейсона Веста, все было не так просто.

Напомним, что создатели **Modern Warfare** Джейсон Вест и Винс Зампелла вместе со многими сотрудниками **Infinity Ward** ушли от **Activision** к EA, основали новую студию, а затем долго судились со своим бывшим работодателем.

Анонимный источник сообщил, что «грязное белье», которое вытащили на свет во время суда, оказалось для Винса новостью, — выходило так, что его старый друг Джейсон действительно саботировал работу старой студии, что и привело к разрыву с Activision. В Respawn Entertainment он тоже не захотел работать, все реже появлялся в офисе, а затем бросил все и переехал с семьей на другой конец страны.

В киноверсии Need for Speed Аарон Пол собирается пуститься во все тяжкие через всю страну. Ударим автопробегом по бездорожью и наркомании! (кадр из телесериала «Во все тяжкие»)

Так это или нет, судить не нам, но видеть Зампеллу на сцене и слушать интервью с десятками разработчиков Respawn о том, как они успешно трудятся над завершением **Titanfall**, было большим облегчением для многих. Читать про скандалы, конечно, интересно, но вред игре такие неурядицы могут нанести просто катастрофический — вспомним, как подобные расколы в команде отразились на **Diablo 3**, **Mafia 2** и многих других ожидаемых проектах.

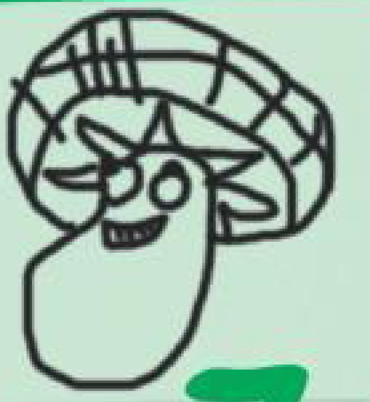
Итого

Было интересно наблюдать за тем, как за какой-то час может измениться репутация целой компании. Electronic Arts пришла на выставку «империей зла», а ушла рыцарем в сияющих доспехах, окруженная толпами преданных фанатов. Пока Activision показывала очередной Call of Duty, EA сумела привлечь даже больше внимания, чем Sony и Microsoft. Мы, игроки, публика простая: дай нам то, что нам нужно, и мы будем любить.

Но одной любви мало, нужен и заработок, поэтому EA пытается прорваться на самые ключевые рынки, занятые серьезными конкурентами. Битва будет жестокой, но EA позаботилась о том, чтобы получить как можно больше шансов на победу. Единственную прибыльную студию DICE откормили так, чтобы она могла взять на себя сразу несколько проектов, плюс создали с нуля новую студию Respawn. С технологиями тоже полный порядок — за них отвечают хорошо обкатанные на рынке ПК движки Frostbite и Ignite.

После всех этих анонсов даже новость о том, что серия Dead Space заморожена, а **Visceral** работает над чем-то новым и «потрясающим», вызывает не недоверие, а интерес — чего это такого нового и интересного им поручили?

В общем, EA постаралась на славу, а потому ответ на вопрос в заглавии статьи один: любить, однозначно любить! ■



Plants vs. Zombies: Garden Warfare

«Потому что мы безу-у-умные!»

Жанр
Мультиплеерный боевик
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
PopCap
Платформы
Xbox One, Xbox 360, PC, PS3, PS4
Дата выхода
Весна 2014 года

Слухи о том, что PopCap делает боевик, ходили уже очень давно. Но мало кто связывал это с Plants vs. Zombies. Сделать из казуальной игры жанра «защита крепости» подобие Team Fortress 2? Слишком уж смелая идея!

Лишь когда Electronic Arts начала прозрачно намекать картинками в «Твиттере», журналисты раскопали старые слухи, сделав при этом совершенно правильные выводы. Развеяли сомнения утечки фотографий плакатов в павильонах до открытия самой E3. И все равно на пресс-конференции Electronic Arts анонс Plants vs. Zombies: Garden Warfare стал для всех сюрпризом. Особенно в том, что касается графики. И дело тут не только в выдержанной стилистике оригинала, но и в качестве картинки — вступление к уровню можно было принять за CG-анимацию.

И на презентации, и на самой E3 разработчики PopCap показывали режим «cooperative survival» на уровне Zomboss Mansion, у особняка главного зомби. Зачем цветам понадобился сад рядом с местом обитания врага? Ответ на этот вопрос дает Безумный Дэйв: «Because we are cra-a-a-azy!»

Показанный игровой процесс внес ясность в основные концепции. У цветов четыре главных класса. Горох, как всегда, — стрелок, хребет армии. Он стреляет горохом и мечет живые гранаты, на которые зомби охотно набрасываются — вплоть до взрыва. Пожертвовав мобильностью, горох может окопаться, надеть каску и обрести огневую мощь.

Второй класс — пожиратель, хищное растение. Его роль уже гибридная — урон и контроль. Если нужно снизить поголовье зомби, ныряем под землю и выскакиваем у одного из них из-под ног, заглатывая целиком. Или же ставим ловушку — зомби на ней повисает, готовый к употреблению в пищу. А вот атака плевками фиолетовой жидкости может замедлить сразу нескольких врагов.

Третий класс — подсолнух. Поддержка и лечение. А еще — инженер. Подсолнухи умеют устанавливать в раскиданных по полю боя горшках мини-турели (естественно, тоже растения).

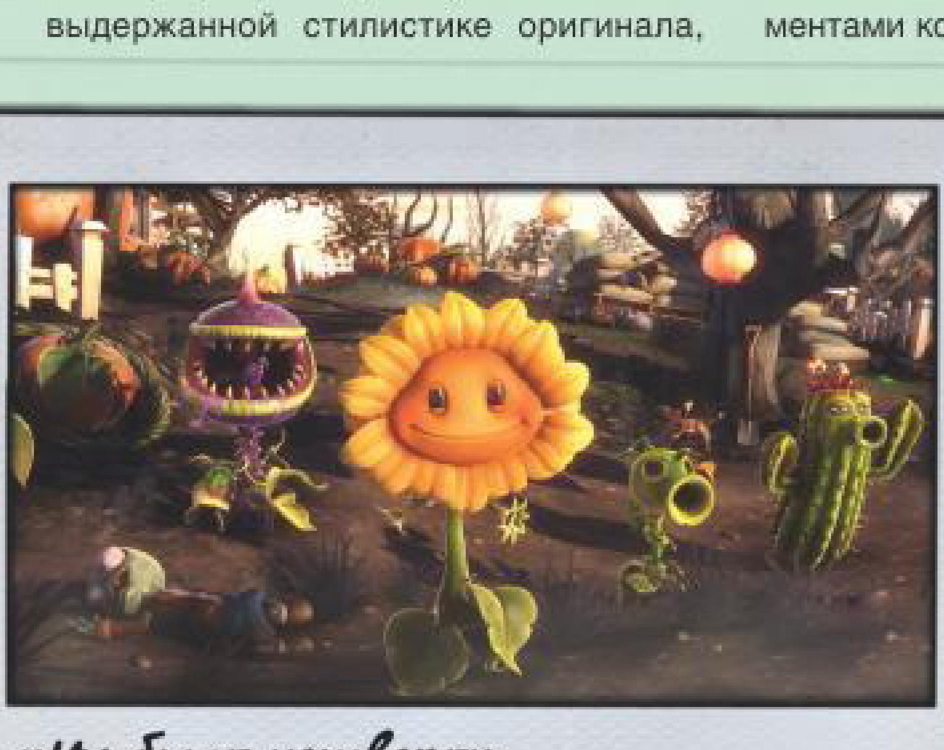
Наконец, последний класс представляет собой кактус. Он снайпер с элементами контроля. Иголками он стреляет издалека, прицеливаясь. В случае опасности для себя — призывает летающую и стреляющую головку чеснока. А для защиты от зомби кактус устанавливает в узких местах уровня картофельные стены. Эти заслоны не только мешают зомби пройти, но и отвлекают, заставляя себя старательно пожирать, — все по заветам Plants vs. Zombies.

Правда, действует отвлечение только на NPC. Игроки, естественно, не станут подбирать с пола что попало, бросаться на гранаты и грызть преграды, если этого не потребует боевая ситуация.

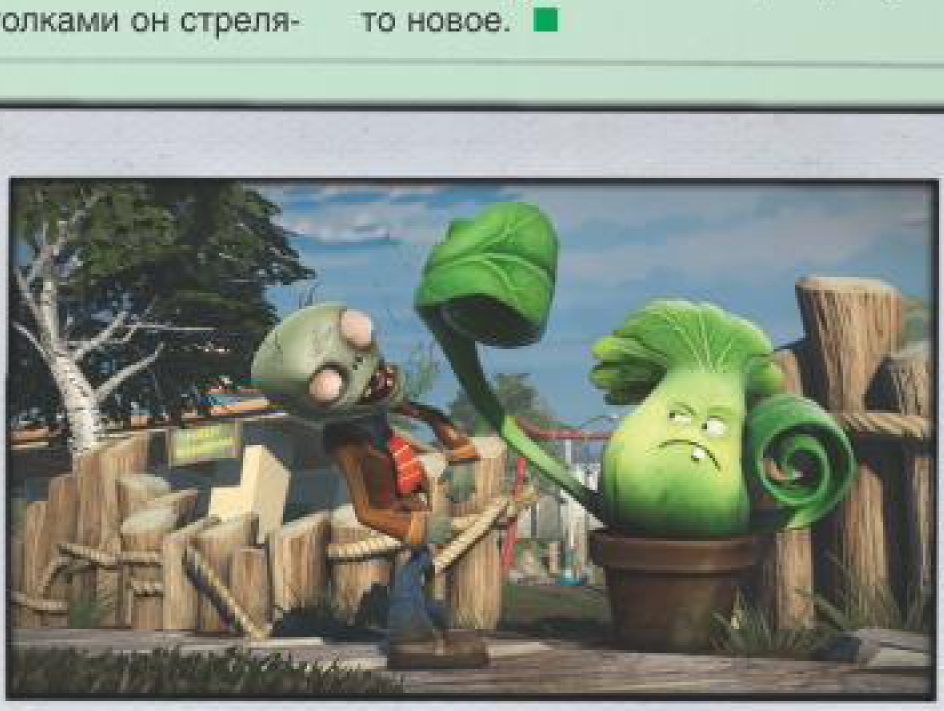
У зомби тоже свои четыре класса — их разработчики на E3 не показывали, но по рисункам можно сделать вывод, что их умения не отзеркаливают цветочные и, по крайней мере, отчасти будут оригинальными: вместо дрона, например, зомби получат возможность совершать большие прыжки на ракетных ранцах. Такой подход может, конечно, превратить балансировку Garden Warfare в ад, но игроки едва ли будут возражать.

Впрочем, до показа состязательного геймплея нужно еще дожить. На выставке разработчики ограничились лишь истреблением боссов. Все они уже знакомы нам по Plants vs. Zombies — и танцор диско со спутниками, и гаргантюа с малышом на плечах, и даже исполинский робот.

Будем ждать. Конкуренты Team Fortress 2 нужны — особенно если они не клонируют геймплей, а пробуют что-то новое. ■



«Их было четверо». Обратите внимание на жутковатую ухмылку подсолнуха.



Апперхук салата — пример использования неподвижных «помощников», сидящих в цветочных горшках.

Mirrors Edge 2

Лабиринт отражений

Жанр
Экшен
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
DICE
Платформы
PC, PS4, Xbox One
Дата выхода
2014 год

Хотя в обзоре конференции **Electronic Arts** мы рассказали о **Mirror's Edge** все основные факты — благо их было немного, — но слишком уж долго ждали эту игру ее фанаты, и поэтому мы решили, что главный анонс E3 заслуживает отдельной статьи.

По словам исполнительного вице-президента EA Патрика Содерланда, идея создания Mirror's Edge зрела у них давно. Они рассматривали несколько разных вариантов, но понравился им только один — тот, который существовал еще до создания первой игры. Тот, с которого зародилась сама идея Mirror's Edge. «Мы, конечно же, знали, чего все хотели. Фанаты годами упрашивали нас сделать эту игру. Но, что важнее, мы сами хотели ее сделать. Мы думаем, что первая игра была неплохой, но она мало соответствовала тем планам, которые мы строили изначально», — говорит Патрик.

Проблема была в старых приставках: фантазия у разработчиков работала хорошо, но их видение вселенной Mirror's Edge не соответствовало уровню существовавшего в тот момент железа. Студия хотела делать то, что не делала никогда, — игру с открытым миром. Они делали игры с большими локациями. Очень большими локациями. Но за игру с открытым миром взялись впервые.

Первый Mirror's Edge сделал очень многое — завоевал сердца людей, а также указал на допущенные ошибки. «Если вы будете делать одно и то же, ничего не выйдет. Вам надо быть очень честным с самим собой, чтобы четко понять, что было сделано хорошо, а что плохо. Было очевидно, что игрокам понравился дизайн, понравилась Фэйт и им нравилась идея игры. Но в то же время мы совершенно упустили из виду, что игра получилась слишком сложной, люди постоянно срывались вниз, да и необходимость постоянно от кого-то убегать, похоже, пришлась по душе далеко не всем», — заявил Патрик.

Кто-то может возмутиться, мол, в каком это месте сложно! Опять все оказуалят! Но автор сей статьи может подтвердить, что игра действительно была сложновата для среднего пользователя, не имеющего достаточно времени и упорства, чтобы разучивать многочисленные клавиатурные комбо для четкого исполнения акробатических трюков. Чтобы не мучить воинствующих хардкорщиков, Патрик сделал контрольный выстрел им в голову: «Могу сказать, что на сей раз мы сделаем чуть больший уклон в сторону жанра приключенческих боевиков». Бабах!

«Я порой вспоминаю прошлое, перепрохожу те игры, от которых фанател лет десять назад, и постоянно удивляюсь — черт подери, неужели они такими и были? Игры постоянно развиваются, и теперь, когда я начинаю заново играть в Mirror's Edge, она кажется мне устаревшей. Это касается и дизайна, и других вещей. Есть в ней кое-какие идеи, которые до сих пор выглядят свежими и оригинальными, но все равно она воспринимается как нечто олдскульное. Так что мы просто обязаны начать двигаться вперед и сменить формат игры. Также нам нужно серьезно поработать над сюжетом, который мог бы быть намного лучше», — считает он.

Старая Mirror's Edge хоть и стала культовой, но не принесла издательству прибыли. Обычно в таких случаях игру выводят на задворки, ставят на колени спиной к совету директоров и расстреливают маркетинговыми обещаниями в духе «эта серия очень важна для издательства, но разработка новых игр пока не ведется». Поэтому, когда **DICE** отправилась представлять проект в EA, все готовились к тому, что их завернут обратно.

Однако реакция начальства была неожиданной: «Компания оказала проекту Mirror's Edge огромную поддержку. Мы продали всего 2,5 миллиона копий, а они даже не моргнули глазом, мол, конечно, давайте делать новый Mirror's Edge, какой вопрос! За игру встала горой вся компания».

«Я думаю, что наши фанаты были рады узнать о создании этой игры, ну а я, в свою очередь, очень рад работать в компании, которая дала всем нам эту возможность», — подводит итог Питер. Что тут еще добавить? Молодцы, Electronic Arts!

Старый город. Мощность консолей позволяла прорисовывать только несколько ближайших небоскребов, а все, что дальше, — лишь декорация. Впрочем, игроки об этом часто забывали и просто наслаждались открывающимся видом.

Интересно, дадут нам в новом Mirror's Edge прогуляться по улицам? Ведь важной частью атмосферы первой игры было восхитительное чувство безмятежности и отрешенности от всего мира, существующего где-то далеко, на самом дне зеркальных ущелий.

Battlefield 4

Жареное солнце больших городов

Жанр
Боевик
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
EA DICE
Платформы
Xbox One, Xbox 360, PC, PS3, PS4
Дата выхода
29 октября 2013 года

Electronic Arts привезла на E3 четвертую часть Battlefield в качестве флагманского проекта. Одиночный режим показывали на пресс-конференции Microsoft, мультиплеер на 64 игрока стал ключевым пунктом презентации самой EA. На выставке игре была отведена самая большая часть стенда. Все три дня E3 разработчики давали всем желающим попробовать игру лично. А поскольку одна сессия длилась чуть больше десяти минут, а машин было шестьдесят четыре, поиграть смогли практически все желающие.

Играли на карте «Осада Шанхая», где за небоскребы на берегу океана схватились армии США и Китая. Нам досталась роль китайского бойца одного из четырех классов — штурмовик, разведчик, инженер и класс поддержки. Сражения шли в основном за китайский ресторан на востоке — на карте он отмечен как «точка D».

В первую очередь в глаза бросается графика: игровой Шанхай выглядит выцветшим от солнца. Тени черны, пространство залито светом — жара чувствуется почти физически. Но, если присмотреться, становится ясно, что, по большому счету, в уровне графики мало что изменилось. Перед DICE стоит сложная задача — сделать игру сразу для двух поколений консолей и для PC. Старые консоли тянут назад, так что самым принципиальным отличием Battlefield 4 для новых приставок станет повышенная частота кадров в секунду и спецэффекты. Что касается PC, то здесь DICE следит за железом и обещает в случае появления новых видеокарт приспособить игру и под них.

Но даже с учетом ограничений картинка выглядит отлично — в динамике, когда трясется от взрывов земля, летает бетонная крошка и сыплются осколки. Система Levolution, которой так хвастаются в DICE, — это ведь не только падающие небоскребы и танки, которые проваливаются на подземные автостоянки. Это еще и ограды, за которыми очень трудно прятаться, когда крупнокалиберный пулемет разносит их в щепы. Это фонтаны снесенных танком гидрантов, разбитые окна небоскребов, разлетающиеся в куски статуи. Поле битвы становится динамичным — особенно когда на улицу сваливается, перекрывая ее, невесть кем и как сбитый вертолет.

Сам геймплей оставил исключительно приятные впечатления, особенно если учесть, что на этот раз DICE дала поиграть на связке клавиатура+мышь. Шанхай спроектирован очень грамотно, и, когда сражения идут за каждый перекресток, общую тактику ухватываешь легко. Танковые дуэли на улицах, летающие над головой снаряды, бронемашины, на скорости сбивающие фонарные столбы, хищно кружащие над головой дроны — все это работает на игровую атмосферу. Шанхай определенно станет очень популярной картой после релиза.

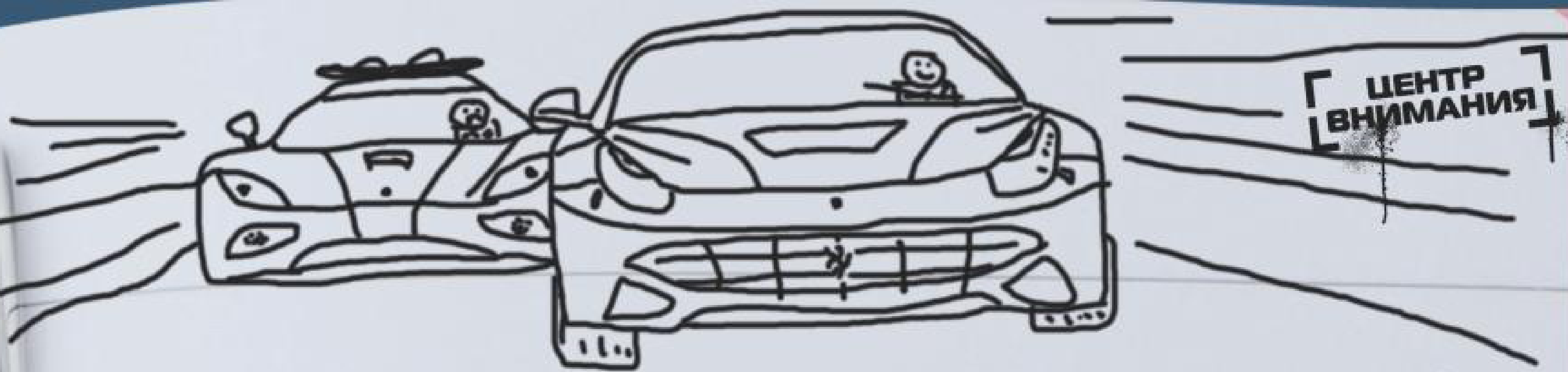
Возвращение командирского режима тоже можно лишь приветствовать. На E3 разработчики оборудовали два помоста, куда поставили целый массив из мониторов. С одного сотрудники DICE управляли командой США, с другой отдавали приказы НОАК. Принцип взаимодействия прост: командир рассылает приказы главным по отрядам и задействует спецспособности — от вызова беспилотника или вертолета до удара «Томагавком». У каждой способности есть свое время «перезарядки» и своя «ключевая точка» на карте. Если область не контролируется войсками, соответствующая способность недоступна.

Выглядят схемы и линии, конечно, жутковато, но отчасти помогает мини-экран — на нем можно посмотреть, например, поток с видеокамеры на крылатой ракете. На версии командирского интерфейса для планшетников трехмерной графики не будет, но разработчики обещают, что функциональность от этого не пострадает.

Вот такой Шанхай. Battlefield 4 привозили на E3 не зря. Любопытство EA сумели разжечь нешуточное. К счастью, до конца октября осталось уже не так много времени. ■

Шанхайские небоскребы делают сражение еще и очень вертикальным. А для быстрого спуска на грешную землю есть парашют.

Вызов вертолетов для поддержки — прерогатива командира. Игроки при этом могут возрождаться прямо на борту.



Need for Speed Rivals

Со вкусом реалистичной физики от SimBin

Жанр
Гонки
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Ghost Games
Платформы
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Дата выхода
19 ноября 2013 года

Серия Need for Speed долгое время пребывала в упадке — помнится, **Electronic Arts** даже пыталась поднять продажи Need for Speed ProStreet, снимая для рекламы моделей топлесс. Однако игроки не дали себя провести, так что пришлось приглашать студию Criterion Games, чтобы вытащить серию из ямы. Им это удалось: назвать игру культовой сложно, но прибыль она теперь приносит исправно.

Однако выходящий вскоре Need for Speed: Rivals поручили новой студии Ghost Games. Возглавил ее бывший менеджер DICE Маркус Нильсон, который начал свою карьеру начальника самым неожиданным способом. «Первым делом я нанял всю команду, которая делала физику для SimBin», — говорит Маркус. Для тех, кто не в курсе, SimBin — это один из известнейших производителей хардкорных автосимуляторов.

Однако, похоже, из этой затеи ничего не получилось. Сначала они создали сложный физический движок, а потом упростили все обратно, чтобы не отпугнуть игроков, поскольку управление должно быть простым и доступным. «Управление и физика очень, очень реалистичны. Но нам пришлось наложить на них ограничение, чтобы игрок мог, как и раньше, юзом входить на полной скорости в повороты и начать получать удовольствие от игры спустя пару минут после того, как взял в руки контроллер. Мы знаем, что делаем не симулятор. Хотя мы и могли бы его сделать, если захотели», — считает Нильсон.

Руководителем проекта назначили другую шишку, креативного директора Criterion Алекса Уорда. Кроме того, на помощь студии отрядили часть команд DICE и Criterion, чтобы новички не сделали с игрой что-нибудь страшное. И всей этой разношерстной компании дали ответственное партийное задание: сделать игру нового поколения. В итоге получилась игра с геймплеем Hot Pursuit 2010 года и несколько подкрученной ПК-графикой The Run 2011 года.

Другого и не ждали. Рвать себе бюджет ради высококлассной графики пока не имеет смысла, ведь игра выходит прямо к релизу некстгенов, когда у них будет мизерная аудитория, а продажи игр и того меньше. Поэтому основной платформой остаются приставки прошлого поколения.

Нильсон не стал отпираться от очевидных фактов и признался, что студия не ставила задачу возвести графику на новую высоту: «Для нас суть игр нового поколения никогда не заключалась в графике. Графика... Знаете, большинство игр на новых консолях будут выглядеть великолепно, поскольку мощи им не занимать. Но лично для меня первая задача — создать наилучший геймплей».

И все-таки Need for Speed: Rivals — настоящая игра нового поколения. Выставка E3 выявила основные тренды ближайших лет: мода на игры с открытым миром, объединение одиночной игры и мультиплеера, использование второго экрана. Rivals выбивает три пункта из трех. Открытый мир есть, мобильное приложение имеется, а за второй пункт отвечает новый режим под названием AllDrive.

Во время путешествия по миру игрок пройдет множество гонок, и наряду с ботами в них могут участвовать и живые люди. Едешь тихо-мирно на скорости в 300 км в час, показываешь ботам мастер-класс езды, и тут сирены-мигалки, и на хвост садится полицейская машина с живым человеком за рулем. Адреналин! Скорость! Авария. Арест... «Предъявите ваши документики!» «А может, договоримся?»

Договориться не получится. Система учета статистики автоматическая, взяток не берет, так что при аресте водитель теряет всю заработанную за время гонок игровую валюту (Speed Points), которая переходит на счет взявшего его полицейского. Чтобы сохранить накопления, надо добраться до убежища и сдать их в сберегательную кассу.

Что же имеем в сухом остатке? Если разработчики успеют сделать до релиза более или менее вменяемое управление на основе новой физики, сумеют привлечь в онлайн суровых поклонников одиночной игры и не испортят игру «детскими болезнями», характерными для молодых команд, — есть все шансы получить в этом году весьма удачный Need for Speed. Тем более что ближайший конкурент в виде The Crew подтянется не раньше начала будущего года. ■

Полиция и преступники применяют знакомый по прошлым играм арсенал: электромагнитный импульс, подавитель, вертолеты, блокировка дороги... Но разработчики заявили, что переработали этот момент, сделав оружие более важной частью игры.

Почему мы сказали, что графика похожа на картинку The Run, а не более свежего Most Wanted? Просто обе игры имеют схожие декорации — бесконечные километры загородных дорог, петляющих посреди чудных пейзажей.

Французская революция

Конференция Ubisoft

Даже в самые засушливые годы **Ubisoft** радовала E3 интересными новинками. Вот и на этот раз издатель сумел выделиться на фоне самых монструозных анонсов. Главным сюрпризом стала игра **Tom Clancy's The Division**, которую все ждали в виде MMO, а получили нечто странное, онлайновое и только для консолей. Впрочем, эксклюзивность для консолей, вероятно, временная. Просто Ubisoft очень обижена на ПК-рынок, который изрядно достал ее высоким уровнем пиратства, да еще и подмочил репутацию скандалами по поводу глючных систем защиты от копирования.

Теперь компания при каждом удобном случае показывает, что ей не очень-то до ПК, выпускает игры гораздо позже, чем на консолях, забывает указывать его в списке платформ при анонсе и вообще ведет себя как ребенок. Тем не менее некоторые владельцы персоналок поверили и начали устраивать протесты и сбор подписей в поддержку выпуска игры на ПК.

Другим большим анонсом стал гоночный экшен **The Crew**. Ubisoft решила завести себе собственный **Need for Speed**, с блек-джеком и тюнингом. Хотя сама компания предпочитает сравнивать игру с **Test Drive Unlimited** (разработкой занимается та же студия), описание звучит прямо как **Need for Speed: Rivals**: открытый мир, по которому можно ездить соло, а можно пересекаться с другими игроками, незаметно переходя от одиночной игры к мультиплееру.

Однако масштаб и амбиции явно больше, чем у Need for Speed, так что «ура» — наконец-то хоть какая-то конкуренция в жанре «гоночных экшенов».

Кроличья угроза

В остальном конференция Ubisoft не поднесла сюрпризов и во многом была похожа на прошлую: новый **Assassin's Creed**, еще раз подразнили роликами **Rayman Legends** и **Watch_Dogs**. Кроме того, анонсировали разную мелочевку типа музыкальных казуалок **Just Dance 2014** и **Rocksmith 2014 Edition**. Уже после E3 стало известно, что релиз Rayman Legends отложили, хотя игра полностью готова. Компания посчитала, что приставок Wii U пока продано недостаточно, чтобы обеспечить хороший тираж, и ее придержали до лучших времен. Насколько — не известно, но надеемся, что ненадолго. Иначе она станет игрой, которую показывают на третьей E3 подряд.

Больше всего внимания досталось **Assassin's Creed 4: Black Flag** — его реклама была везде. Для Ubisoft эта серия — главный добытчик в семье, поэтому над ней работает более тысячи разработчиков, которые создают параллельно сразу три Assassin's Creed, что дает каждой игре по 2-3 года на разработку. Над созданием Black Flag трудятся аж восемь отдельных команд. Результат, кстати, получился неплохим. После не слишком удачного **Assassin's Creed 3** все начали поговаривать о том, что господам ассасинам пора бы отдохнуть, но

Суровые ассасины преследовали игроков везде, даже за пределами выставки.

The Crew, очередная «темная лошадка» от Ubisoft. Кажется, и концепция проще некуда — конкурент Need for Speed, — ан нет, не все так просто...

С точки зрения американцев The Division — это постапокалипсис: банки не работают, еды нет, воды и электричества тоже нет. С точки зрения русских это обычный понедельник.

На выставку напали солдаты из будущего, но их никто не боялся. Такова E3 — сядь на лужайку звездолет, никто не удивится. Кстати! А ведь там на лужайке действительно был космический корабль!

На фоне возвышается стенд Ubisoft: темный, мрачный, таинственный, с играми нового поколения. А на переднем плане молодежь режется на Wii U.

Если нас читают родители, отдельно подчеркнем следующий факт: в Rabbids Invasion действительно есть момент, где нужно переорать телевизор. Мы вас предупредили.

в этом году Ubisoft, похоже, удастся вернуть серии былую репутацию.

«Мы считаем, что у нас есть возможность регулярно добавлять в игру что-то новое. Я считаю, формула успеха именно в этом: если вы можете действительно менять игру, причем менять ее с каждым релизом, ваши фанаты от нее не устанут. Наша цель — дать разработчикам достаточно ресурсов, достаточно энергии и достаточно времени, чтобы они сделали все возможное для создания качественной игры», — считает президент Ubisoft Ив Гильмо.

Не забыли и про фирменных сумасшедших кроликов, которые примут участие в детском интерактивном ТВ-шоу **Rabbids Invasion**, которое запустят на Xbox One. По сути, это компьютерный мультик: при помощи Kinect зрители смогут решать головоломки, взаимодействовать с персонажами, устраивать дуэли на куриных яйцах, пытаться переорать телевизор и даже устроить небольшой танцпол.

Многие ждали новостей о **Rainbow Six: Patriots**. Игру анонсировали в 2011 году, и с тех пор о ней ни слуху ни духу. Ни на прошлой, ни на этой E3 информации не появилось, хотя релиз обещали в начале 2013 года. Уже после выставки выяснилось, что изначальная концепция пошла под нож. Игру теперь разрабатывают для приставок нового поколения, новые сроки выхода неизвестны, да и название, возможно, тоже сменят — сами разработчики называют проект не иначе как «новый Rainbow Six», ни разу не помянув старое имя.

В погоне за лидером

Мало кто знает, что **Electronic Arts** долгие годы пыталась захватить контроль над Ubisoft, в течение шести лет скупая их акции. Только в 2010 году они, наконец, отступили и руководство издательства вздохнуло свободно. А заодно поклялось отомстить конкуренту, обогнав его по продажам.

Помнится, в 2011 году президент Ubisoft Ив Гильмо говорил: «Наша цель — догнать и перегнать Activision и EA. Мы поднялись с двадцать пятого места до третьего, так что не вижу причин, почему бы нам не занять первое место. Конечно, это будет непросто, но мы предпринимаем некоторые шаги, чтобы добраться до самой вершины».

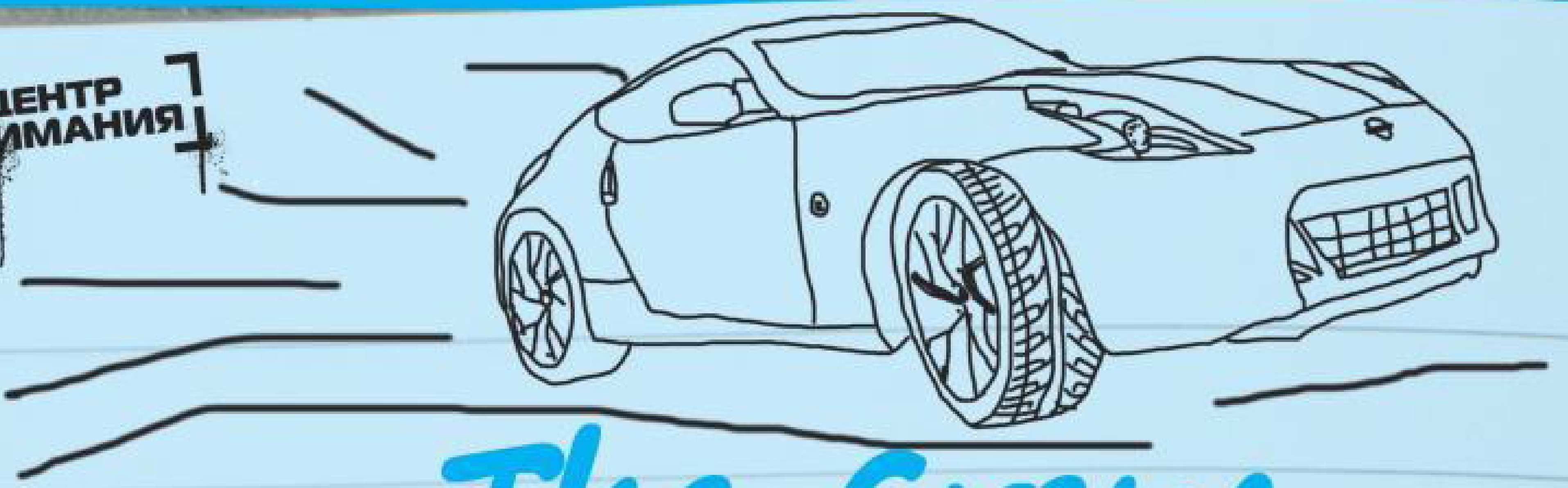
С тех пор прошло два года, но, увы, Ubisoft так и не смогла приблизиться к осуществлению своей мечты. Серия Assassin's Creed хорошо продается, отличные результаты показал Far Cry 3, но чем-то еще похвастать сложно. Однако приход нового поколения консолей, как мы уже писали, — лучшее время для запуска новых брендов, лучшее время создать новый хит. И тут Ubisoft сделала рискованную ставку на очень неординарные проекты, которые, с одной стороны, выглядят свежо и оригинально, — но при этом совершенно неясно, что из них в итоге получится.

Так было с Watch_Dogs, теперь по тому же пути пошел The Division. Хардкорные игроки приветствуют оригинальность, зато добиться признания широкой аудитории с такой стратегией будет сложно — массы не любят, когда концепцию игры нельзя описать одной фразой: например, «Battlefield с джедаями» или «The Elder Scrolls с однополыми романами».

Однако на выставке Ubisoft раскрыла далеко не все свои карты. **Far Cry 4**, **Beyond Good & Evil 2**, **Prince of Persia** — обо всех этих играх журналисты спрашивали не раз, но раскололся лишь глава европейского отделения компании Аллен Кор. Да и он не сообщил никаких подробностей, лишь намекнув, что эти игры находятся под пристальным вниманием издателя. Так что ждем от французов новых сюрпризов. ■

Ив Гильмо уверяет, что Rayman Legends — лучшая игра, которую они сделали. Но они нам ее не покажут, пока не купим достаточно Wii U.

Watch Dogs первым покажет, насколько верна выбранная Ubisoft стратегия, и насколько сильно рынок нуждается в оригинальных играх с необычным дизайном.



The Crew

В автомобильном потоке

Жанр
Гонки
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ivory Tower, Ubisoft Reflections
Платформы
PC, Xbox One, PS4
Дата выхода
Начало 2014 года

Автосимулятор The Crew стал первым крупным анонсом Ubisoft на выставке E3. Созданием игры занимается французская студия Ivory Tower, сформированная из разработчиков V-Rally и Test Drive Unlimited. Помогают им британцы из Ubisoft Reflections, работавшие над серией Driver. Правда, вышедший в 2011 году Driver: San Francisco стал последней самостоятельной игрой студии, и с тех пор она занимается поддержкой чужих проектов.

Зачем понадобились две студии, становится понятно сразу: The Crew очень большой, очень амбициозный и очень дорогой проект. Гоночным треком на этот раз станут все Соединенные Штаты Америки, только в уменьшенном виде — площадь виртуальной копии страны составляет 5 тысяч километров. С одной стороны, настоящие США гораздо больше, но с другой — размеры все равно поражают. Это лишь в два раза меньше Ямайки и более чем в десять раз больше территории Барбадоса.

Один Нью-Йорк по размерам соответствует Либерти-Сити из GTA 4, и таких городов много. Весь мир полностью открыт: можно ездить по полям, лесам, забраться в горы, в городе можно разъезжать по газонам, снося хлипкие заборчики и другие препятствия. Хотите пересечь страну из конца в конец? Запаситесь быстрой машиной и несколькими часами свободного времени.

Уровню детализации при столь огромных размерах можно только позавидовать. Разве что поездки по природе могут быть несколько однообразными, зато дороги проработаны хорошо — указатели, щиты, тоннели, развилки, меняющийся ландшафт. Города же сделаны особенно тщательно, воспроизводя характерные черты своих реальных прототипов.

Но чем же во всей этой красоте заниматься? Название «The Crew» (то есть «Команда»), необходимость постоянного подключения к Сети и девиз игры «Никогда не играй в одиночку» прозрачно намекают игроку на то, что игра в первую очередь предназначена для онлайновых гонок.

Есть простые заезды, погони с участием полиции, выполнение различных заданий (например, поездка через чекпойнты по пересеченной местности), специфические режимы типа коллективной погони за мощным джипом. Цель такой погони проста — уменьшить таранами «здоровье» преследуемого до нуля. Кто нанес последний таран, тот и выиграл.

Чтобы играть с другими, необязательно иметь сто друзей — игра сама найдет вам партнеров для игры. Однако для тех, кто не любит компанию, предусмотрели одиночные развлечения — как из общего списка, так и собственные. Хотя и здесь можно посоревноваться против живого человека: просто скачиваете данные заезда другого гонщика, запускаете на трассу его «призрак», а затем соревнуетесь с ним, пытаясь улучшить результат.

Большое внимание в игре уделено тюнингу, с помощью которого можно полностью сменить как внешний вид машины, так и ее характеристики. Игрок способен разобрать машину буквально до основания, изучить подвеску, увидеть, как работают шатуны внутри двигателя. Меняется все. Классический седан можно превратить чуть ли не в бигфут с рядами прожекторов, оставив от старой машины лишь часть кузова.

Тюнинг позволяет создать машину, идеально подходящую как для стиля вождения игрока, так и для конкретного задания. Для гонок делаем упор на скорость, если собираемся играть в догонялки с джипом — усиливаем машину до предела, чтобы было удобно таранить.

The Crew выглядит очень интересно — Ubisoft явно решила побороться за жанр автосимуляторов всерьез. Серия Need for Speed, несмотря на критику, регулярно собирает по три с лишним миллиона копий ежегодно, а Gran Turismo выходит редко, но метко, кладя на счет сразу десяток миллионов проданных копий. Как тут не попробовать отхватить часть игроков, пригласив их оценить первый автосим нового поколения? Хотя рынок этот большой, конкуренция слабая — места хватит всем. ■

The Crew — просто рай для любителей тюнинга. Правда, наклеек пока нет, но это дело наживное.

В игре собрали десятки культовых автомобилей со всего мира. Вот, например, Chevrolet Camaro 1969 года выпуска.

Tom Clancy's The Division

Пять дней, которые потрясли мир

Жанр
MMO
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Massive
Платформы
Xbox One, PS4
Дата выхода
2014 год

Среди издательств Ubisoft претендует на роль настоящего интеллектуала: если уж придумает новую игру, то такую, что в двух словах и не описать. Но с анонсом The Division компания превзошла саму себя — игра настолько необычна, что даже с жанром определиться сложно. Все ждали MMO, а получили смесь тактического шутера и онлайновой ролевой игры, но без элементов MMO — вместо этого упор сделан на взаимодействие с NPC, как в одиночных играх. Если проводить аналогии, то The Division можно сравнить со знаменитым DayZ, только без зомби, без хардкора и с более живым игровым миром, заполненным кучей контента.

Разработчики решили создать максимально реалистичный постапокалипсис. По сюжету, в период рождественских распродаж появляется некий смертельный вирус, распространяющийся через прикосновения: массовый шопинг, передача денег из рук в руки, толпы народа в супермаркетах помогли в кратчайшие сроки разнести его по всей стране.

Когда начали умирать первые люди, было уже поздно. В первый же день больницы оказались переполнены, началась паника, на второй — всеобщий карантин, на третий день рухнул биржевой рынок, на четвертый — начала отказывать инфраструктура, закрылись магазины. А на пятый день последние уцелевшие стали вести на улицах войну за еду, патроны, оружие. Войну за выживание. Потерявшее контроль над страной государство привело в действие секретное подразделение, созданное как раз для таких случаев. У них одна задача — сохранить то, что осталось.

Действие игры происходит в заснеженном Нью-Йорке, три недели спустя после краха цивилизации. Эпидемия началась в праздники, на улицах и в уцелевших витринах все еще висят гирлянды, но все носит следы хаоса: мусор, сожженные машины, разграбленные дома. Город делится на «безопасные» зоны, где есть только боты, а также PvP-зоны, в которых велик шанс пересечься с другими игроками.

В ходе прошедшей на E3 демонстрации группа игроков выдвинулась на призыв о помощи из осажденного полицейского участка. После перестрелки с десятком противников они проникают в здание и освобождают запертого полицейского. В благодарность тот открывает хранилище, позволяя группе обновить свой арсенал. Закончив задание, группа выходит на улицу и подает сигнал об эвакуации.

Однако до прибытия спасателей пройдет 90 секунд, а сигнал видят как друзья, так и враги. Причем «на огонек» могут заглянуть не только NPC, но и другие игроки. Хотя все начинают игру в роли агентов правительства, в городе существуют и другие фракции, так что можно послать к черту все уставы и перейти, так сказать, на темную сторону Силы — по слухам, там раздают печеньки. Плюс можно будет убивать агентов, гражданских, заниматься грабежами и мародерством... Иначе говоря, вести нормальную игровую жизнь.

Ролевая система предусматривает прокачку множества навыков и освоение кучи гаджетов — катящиеся бомбы, летающие дроны, ловушки и прочее. Значительная часть игры будет посвящена крафтингу снаряжения и апгрейдам оружия. Как говорят сами разработчики, The Division в первую очередь ролевая игра, а только затем уже шутер.

Игровой интерфейс мы видим глазами персонажа, носящего некое устройство дополненной реальности (вероятно, продвинутый Google Glass). Вся информация появляется непосредственно на окружении. Видим труп, а над ним ярлычок «Смерть от травмы головы», видим автомат — на нем название и краткие характеристики, видим карту — и компьютер автоматически считывает с нее все данные. Откуда взялся суперкомпьютер, умеющий определять причину смерти и понимать пометки на картах, остается загадкой. В целом выглядит круто, но нереалистично. А, как известно, такие мелочи запросто могут разрушить атмосферу игры.

За картинку отвечает новый движок Snowdrop. Ubisoft вложила в него много денег, собрав для разработки команду из 50-60 программистов, так что, возможно, мы увидим его и в других играх компании. Картинка выглядит отлично: четкие текстуры, динамическое освещение, есть разрушаемое окружение, хотя в ходе демонстрации каких-либо впечатляющих примеров тому мы не заметили. Правда, автоматы очень здорово дырявили тонкие поверхности типа рекламного щита или стекол автомобилей.

Подводя итог, можно сказать, что Ubisoft опять рискнула, создав очень интересный и оригинальный проект. Насколько эта оригинальность придется по вкусу игрокам — пока вопрос, но проект в любом случае стал одним из самых ярких анонсов E3 2013. ■

Улицы Нью-Йорка все еще хранят следы праздника.

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

Сила традиций

Онлайновая презентация Nintendo

Nintendo отменила пресс-конференцию, приняв здравое бизнес-решение: тягаться на E3 с **Sony** и **Microsoft** было бы для них пустой тратой денег. Впрочем, фанаты от этого ничего не потеряли, так как компания провела онлайновую презентацию, где было все то же, что и у всех, — анонсы, ролики, выступления, — только гораздо дешевле, без всяких лазерных шоу, звезд Голливуда и появляющихся в клубах дыма суперкаров.

Зато игр было достаточно, целых пять анонсов — и все эксклюзивы в лучших традициях «большой N». Первым делом стоит отметить **Donkey Kong Country: Tropical Freeze**. Как всегда, идеальный платформер от студии **Retro**, которая опять сделала все то же самое, что и пару лет назад, только лучше. Играть интересно даже тем, кто ненавидит платформеры, Nintendo, Донки-Конга и вообще все, что связано с японцами, обезьянами и видеоиграми. В этом и есть главная сила Nintendo — делают живую классику.

Далее следует **Super Mario 3D World**. Список особенностей: Марио, трехмерная графика, мультиплеер и главная фишка — герои могут превращаться в милых котят, получая способность бегать по стенам и царапать врагов острыми когтями. В этом вторая особенность Nintendo — они живут в каком-то параллельном измерении и строят альтернативную игровую индустрию, где трехмерную графику, мультиплеер и костюмы кошечек можно на полном серьезе записать в особенности игры. И все будут думать, что это очень круто.

С **Mario Kart 8** все проще. Игра как была одной из лучших аркадных гонок, так и осталась. И с какими бы глазами хардкорщики ни смотрели на заезды цветастых автомобильчиков, они продадутся такими тиражами, которые всяким **Need for Speed** и не снились. Да еще попутно увеличат продажи приставок, заработав статус систем-селлера. Просто к сведению, **Mario Kart 7**, вышедшая пару лет назад на 3DS, имеет продажи под десяток миллионов копий.

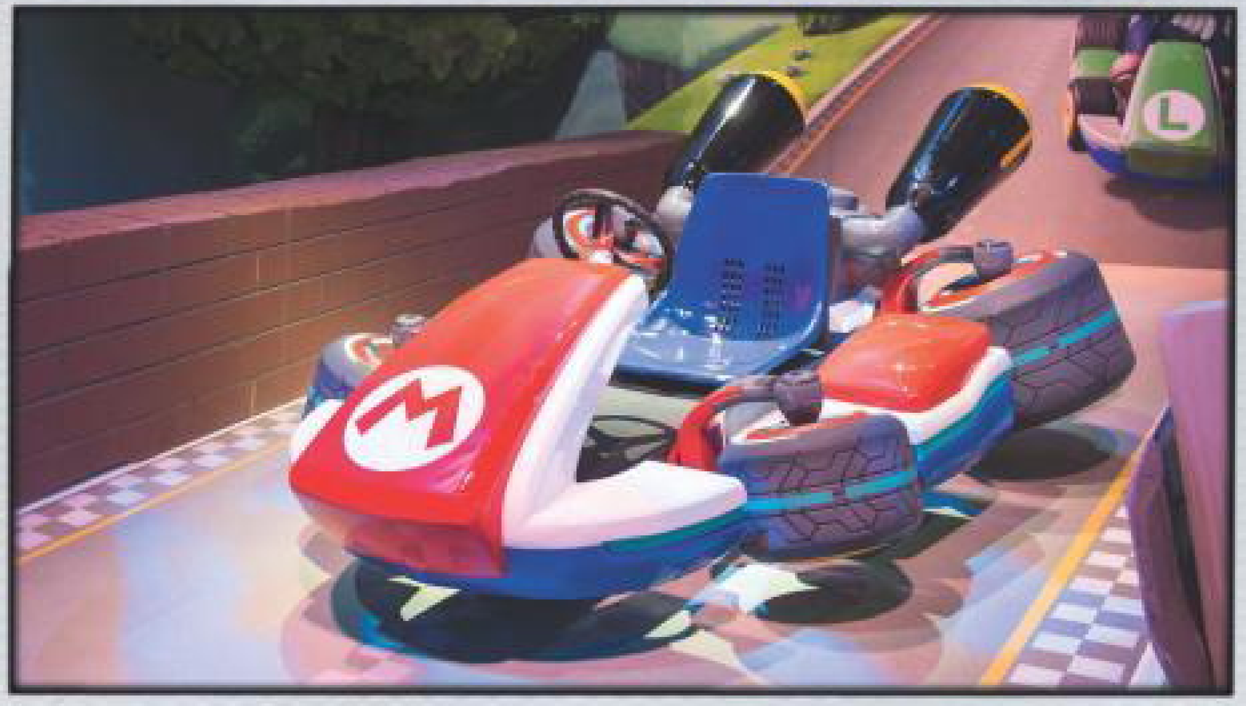
Предыдущие игры были эксклюзивами для Wii U, однако новый файтинг **Super Smash Bros.** выйдет также и на 3DS. Все герои Nintendo сойдутся в смертельном поединке, правда, как всегда, все останутся живы и здоровы. Беспроигрышный вариант.

Да они там с ума посходили!

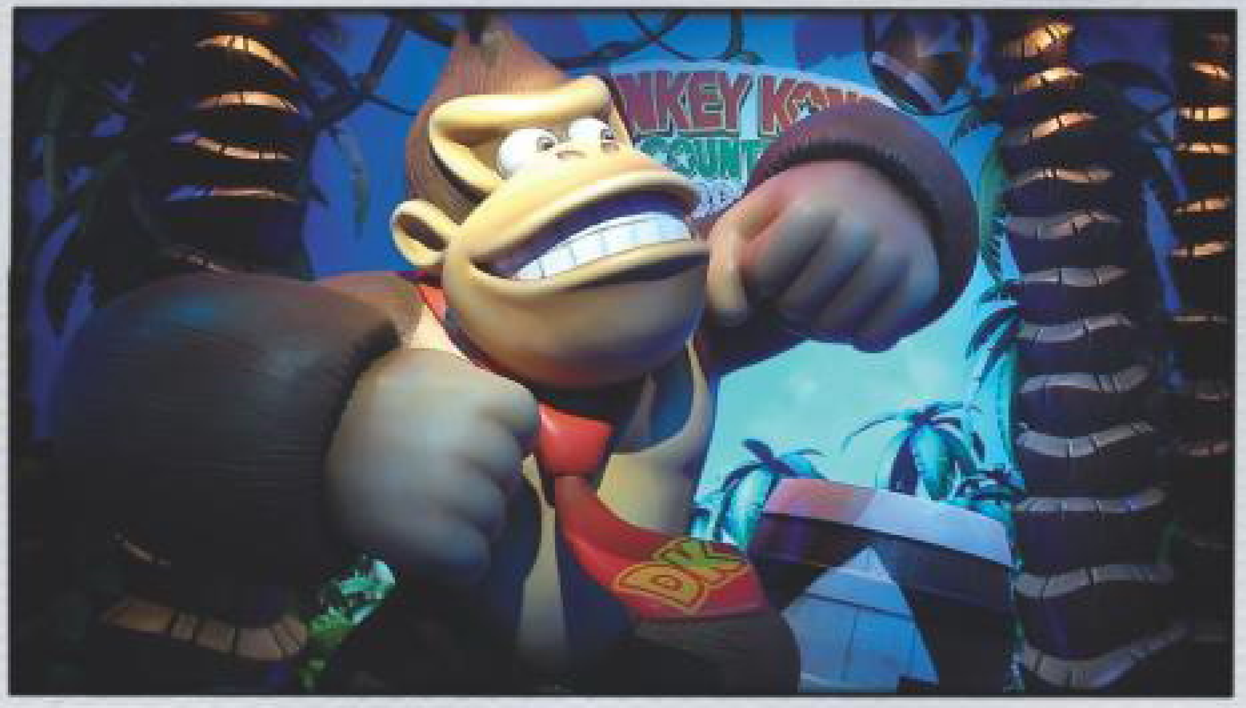
Если вас от всех этих подробностей начало малость мутить, значит вы просто не являетесь целевой аудиторией Nintendo и не можете понять, насколько же это на самом деле круто. Оно и понятно — последней популярной приставкой от «большой N» на российских просторах была знаменитая «Денди» (клон NES), так что старые фанаты давно вымерли, а новых так и не появилось.

Но Nintendo продолжает растить на Марио новое поколение игроков, хотя жить в прошлом, делая игры по рецептам двадцатилетней давности, становится все труднее и труднее. Поэтому компания приготовила кое-что и для серьезных игроков — ролевую игру с открытым миром про битвы гигантских роботов, создаваемую студией **Monolith Soft**. Имя проекта (возможно, лишь рабочее) звучит кратко и внушительно — **X**.

Первые отрывки геймплея произвели большое впечатление — были представлены роботы самых разнообразных



Человек со стороны удивится: что это за каракатица? Спортивная версия машины времени из «Назад в будущее»? Нет, это лишь настоящий летающеводоплавающий вездеход из Mario Kart!



Это не Кинг-Конг, и даже не Могучий Джо Янг. Это Донки-Конг, близкий друг и по совместительству главный соперник самого Марио. В натуральную, кстати, величину.

Глава компании Сатору Ивата вел презентацию прямо с седьмого этажа штаб-квартиры Nintendo в Киото.

Милый пушистый котенок с лицом и усами Марио — это не «Что это за ужас?!!», а вершина современного поп-арта, вроде Энди Уорхола, только актуальнее.

конструкций, одни умели летать, другие бегать, а третьи трансформировались в средства передвижения (от «Трансформеров» там нет ничего, это стандартная функция для многих ОБЧР). Герои не только управляли этими роботами, но и охотно бегали пешком с огромными мечами за спиной. X выйдет на Wii U в 2014 году.

Полковнику никто не пишет

Игры от самой Nintendo всегда будут хорошо продаваться. Только их слишком мало, чтобы сделать платформу успешной. Нужно привлечь независимые издательства, и вот тут начинаются проблемы. Как пророчили аналитики и прочие злопыхатели, Wii U оказалась мало кому нужна. Она вышла слишком поздно, опоздав на пару-тройку лет. Теперь у нее нет ни мощного железа некстгенов, ни аудитории PS3 и Xbox 360. И главное — игр немного, так как сама Nintendo на всех сделать не может, а другие издательства обходят приставку стороной.

EA заявила, что пока не разрабатывает для Wii U ни одной игры, вежливо отметив, что следит за развитием платформы. В то же время всегда лояльная к Nintendo **Ubisoft** говорит о сокращении поддержки консоли, указав в качестве причины «вялый» старт продаж. Ну, понятно, им с Nintendo еще работать и работать, а вот аналитики высказались более жестко. «После семи месяцев продаж Wii U оказалась в крайне бедственном положении», — заявил аналитик **Cowen & Company** Даг Крейц.

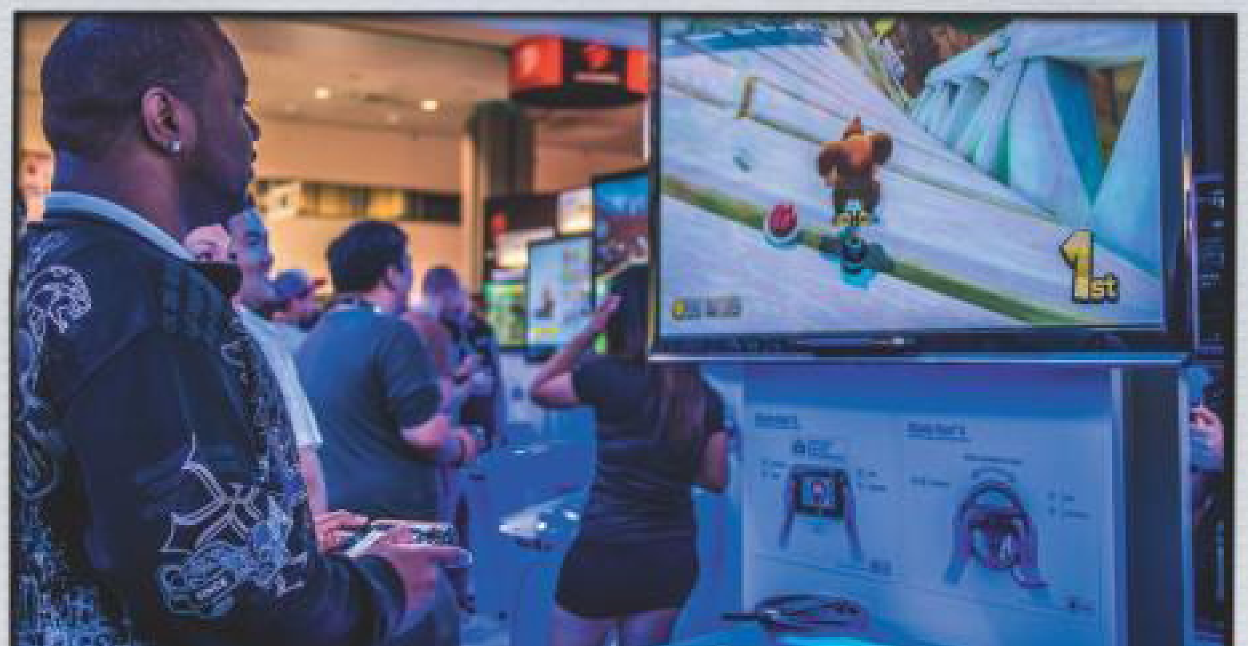
Даг считал, что единственный шанс для приставки — анонсировать на E3 снижение цен. Затем оставалось лишь молиться, что до выхода Xbox One и PS4 она сумеет набрать достаточную аудиторию, чтобы привлечь разработчиков. Однако Nintendo так и не последовала этому совету. Глава Nintendo Сатору Ивата подчеркнул, что они считают цену вполне приемлемой и снижать ее пока не намерены.

«Мы можем винить только самих себя. Мы расслабились и не сумели объяснить игрокам, чем же так хороша и уникальна наша Wii U. Сейчас у нас пока нет игр настолько же простых и понятных, как Wii Sports для Wii, поэтому потенциальные покупатели не испытывают желания попробовать Wii U», — с истинно самурайским мужеством признается Сатору Ивата.

«Сейчас мы сосредоточены на том, чтобы к концу этого года дать продажам Wii U новый толчок, и затем мы постараемся заручиться поддержкой независимых издательств. Их поддержка очень важна для будущего Nintendo. Мы действительно очень хотим изменить сложившуюся ситуацию», — говорит Сатору. Глава американского подразделения Реджи Филс-Эйм добавляет, что они активно ведут закулисные переговоры с разными студиями и те постепенно начинают проявлять интерес к Wii U.

Итого: гениальный план Nintendo заключается в том, чтобы делать крутые эксклюзивы, подавая хороший пример независимым издательствам. Сидеть, ждать, делать игры и надеяться, что дружная компания героев — Марио и Луиджи, Донки-Конг и Дидди, Линк и принцесса, покемоны и маленькие пикмины и много-много других — не оставят их в этот трудный час.

«Нас совершенно не беспокоит конкуренция со стороны Sony и Microsoft», — говорит Филс-Эйм, причем на полном серьезе. Это может показаться слишком самонадеянным, слишком наивным, но Nintendo всегда гнула свою политику и не так уж часто ошибалась. Возможно, и в этот раз смеяться последней будет именно она. ■



Есть распространенное заблуждение, будто на приставках от Nintendo играют только дети. Если вы думаете также, то рекомендуем вам подумать еще пару раз.

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

Pokemon X & Y

Как живые

Жанр
jRPG
Издатель
Nintendo,
The Pokemon Company
Разработчик
Game Freak
Платформа
Nintendo 3DS
Сайт игры
pokemonxy.com
Дата выхода
12 октября 2013 года

Впервые в серии главному герою разрешат подбирать одежду и изменять внешность.

До релиза нового, шестого поколения игры про карманных монстров осталось всего ничего: Pokemon X & Y выйдет в октябре. Для Nintendo это важное событие по нескольким причинам. Популярность серии настолько велика, что ради новых покемонов можно смело приобретать консоль. Что намного важнее — в новой игре появились ощутимые изменения.

Pokemon X & Y полностью будет трехмерной. В последних частях окружение было частично в 3D, а для покемонов использовались спрайты, и даже их анимация по меркам серии — большое достижение. Для новой игры специально сделали регион Калос, в котором можно будет поймать свыше 700 разных покемонов. На этот раз разработчики решили обратиться к европейской архитектуре. До этого почти каждый регион отсылал к японским местам, за исключением текущего, пятого поколения (**Pokemon Black & White**); центральный город там, напомним, чем-то был похож на Нью-Йорк.

Несмотря на переход в третье измерение, покемоны до сих пор сражаются по привычной схеме, однако новая игра предполагает ситуации, в которых дикие монстры нападают толпой — до пяти зверей на одного вашего. Кроме того, отдельно будут моделироваться сражения летающих покемонов. В классификации появился новый тип монстров — Fairy, — который сделали в целях баланса. ■

Mario Kart 8

Картинг Мебиуса

Жанр
Картинг
Издатель/разработчик
Nintendo
Платформа
Wii U
Сайт игры
e3.nintendo.com/games/detail/mario-kart-8/
Дата выхода
2014 год

На E3 показали только творческое переосмысление старых треков. Вполне возможно, что новые будут намного хитрее.

Nintendo понравилось давать частям Mario Kart порядковые номера, поэтому для Wii U решили сделать восьмую часть. Ключевое отличие от других игр серии —карты и мотоциклы оснащены антигравитационными механизмами (до этого в средства передвижения и так были встроены хитрые гаджеты, дельтаплан для полетов и винт для гонок под водой).

Сцепление с поверхностью в любых условиях позволяет делать двухсторонние трассы. Треки искривляются, петляют… еще чуть-чуть — и можно перестать ориентироваться в пространстве. Пока что не совсем ясно, насколько сильно это изменит геймплей. Возможно, дорогу на некоторых трассах получится срезать вождением по стенам. Треки красиво выглядят со стороны, но на практике идея с антигравом впечатляет не так сильно, как хотелось бы.

Mario Kart всегда была не про знание трассы, а про правильное и своевременное использование бонусов. Как раз в этом плане новинок не ожидается, поэтому если вы комфортно себя чувствуете в мультиплеере **Mario Kart 7**, то в новой игре навыки уворачиваться от синих панцирей и метко бросать кожуру от бананов перед чужими картами, несомненно, пригодятся. ■

Super Smash Bros. for Wii U / 3DS

Все звезды Nintendo

Жанр
Броулер
Издатель
Nintendo
Разработчик
Sora Ltd.
Namco Bandai Games
Платформы
Wii U, 3DS
Сайт игры
smashbros.com
Дата выхода
2014 год

Это лицо сулит только беды и страдания.

Принцип работы Super Smash Bros. уже давно известен. Nintendo собирает самых популярных персонажей из различных игр и заставляет их сражаться на тематических аренах. Развлечение исключительно для компании друзей и по накалу страстей почти приближается к Mario Kart.

Главные вопросы при выходе новой части — на какой консоли можно будет поиграть и кого включили в ростер. Super Smash Bros. выйдет как на Wii U, так и на Nintendo 3DS. Возможно, что ростеры персонажей у двух версий будут немного отличаться: на официальном сайте до сих пор не объявили всех участников. Тот факт, что в трейлере засветился боксерский ринг, может намекать на появление героя из **Punch-Out** на NES.

Пока что точно известны только два новичка. На презентации Nintendo многие ожидали возвращения Мегамена в той или иной форме и, наконец, дождались. Еще один персонаж — житель городка из Animal Crossing. Его появление мгновенно породило множество смешных картинок в интернете, не в последнюю очередь потому, что в самой Animal Crossing, крайне спокойной и миролюбивой игре, можно вести себя по отношению к другим жителям невероятно ужасно — избивать лопатой, тыкать сачком, отправлять письма с угрозами. ■

Super Mario 3D World

Когда я стану кошкой

Жанр
Платформер
Издатель/разработчик
Nintendo
Платформа
Wii U
Сайт игры
e3.nintendo.com/games/detail/super-mario-3d-world/
Дата выхода
Декабрь 2013 года

Один из боссов. Судя по всему, по тарелочкам необходимо прыгать и разбивать их.

Новая игра про Марио не просто берет за основу концепцию **Super Mario 3D Land** для 3DS, но и добавляет кооперативный режим, как в **New Super Mario Bros. U**. Пока не совсем понятно, зачем для игры, рассчитанной на поиск секретов и комфортное прохождение в одиночку, нужна компания, но факт остается фактом: Марио объединится с принцессой Пич, Луиджи и Тоудом. Более того, все они научатся превращаться в кошек.

Новый бонус позволяет надеть кошачий костюм, хотя на презентации настаивали все-таки на том, что это не костюм, а трансформация — на врагов можно набрасываться кувырком. Новая форма дает доступ в различные локации: при помощи когтей можно некоторое время карабкаться по вертикальным поверхностям. Злоупотреблять этим не получится, так как рано или поздно Марио-кот может на этих же когтях позорно съехать вниз. В архитектуре уровней произошли небольшие косметические изменения — иконические зеленые трубы, в которые Марио спускался, чтобы через секунду появиться в другом месте, стали прозрачными. Можно не сомневаться, что Super Mario 3D World получится хорошей игрой, но от нового проекта хочется не повторения идей, а чего-то решительно нового и интересного, как это было с Wii U и **Super Mario Galaxy**. ■

Bayonetta 2

Ведьмин час

Жанр
Слэшер
Издатель
Nintendo
Разработчик
Platinum Games
Платформа
Wii U
Сайт игры
platinumgames.com
Дата выхода
2014 год

У Байонетты новая стрижка, но колдовские способности, связанные с волосами, почему-то никуда не делись.

Вторая часть игры про ведьму с роскошной прической не совсем от Nintendo, но разрабатывается на деньги компании и является эксклюзивом для Wii U. На выставке была показана демоверсия, где управлять ведьмой Байонеттой получилось при помощи тачскрина: в отличие от стандартного управления, возможность пользоваться сенсорным экраном подойдет больше для начинающих игроков — нужно только навестись на противника и аккуратно расчерчивать стилусом на экране различные атаки.

На протяжении демонстрации Байонетта успела сразиться с ангелоподобными монстрами, выстояла против огромного демона, а потом встретилась лицом к лицу с боссом по имени Гоморра. Как обычно, у героини есть несколько типов вооружения, можно было переключаться между двумя пистолетами или пользоваться клинком и хлыстом. Последний очень хорош для поддержания комбо.

На Bayonetta 2 многие возлагают большие надежды: жесткий слэшер с выверенной механикой — то, чего так не хватает Wii U. На высоких уровнях сложности пользоваться упрощенной схемой сенсорного управления запрещается, и Bayonetta 2 внезапно становится злой и хардкорной игрой. ■

Donkey Kong Country: Tropical Freeze

Зачем обезьяне викинги

Жанр
Платформер
Издатель
Nintendo
Разработчик
Retro Studios
Платформа
Wii U
Сайт игры
e3.nintendo.com/games/detail/donkey-kong-country-tropical-freeze/
Дата выхода
Ноябрь 2013 года

С драккара на пляж: никогда еще туризм не был таким увлекательным.

В продолжении **Donkey Kong Country Returns** расскажут, как свободе Конга угрожают викинги. Захватчики отправят обезьяну подальше от дома и заставят сражаться с совами-викингами, зайцами-викингами и пингвинами-викингами — отличная замена пиратам из предыдущей игры.

Геймплей остался таким же плавным и динамичным, а из-за смены места действия разработчики могут придумывать новые локации, хотя первое, что бросается в глаза при игре в Donkey Kong Country: Tropical Freeze, — это невероятно яркая и детализированная картинка. Камера теперь не строго привязана к одному ракурсу, происходящее впечатляет намного сильнее.

В игре удобно выполнен совместный режим. Обычно в платформерах неумелый игрок раздражает более компетентного и тормозит процесс. Здесь же особо трудный момент должен пройти хотя бы один персонаж.

Для того чтобы в Donkey Kong было все хорошо, можно просто добавить новые уровни и противников, но в игру, тем не менее, вернули возможность нырять под воду, а Конг научился хватать оглушенных противников и бросать их что есть силы. ■

Мысли вслух

События на выставке вызвали множество интересных тем для обсуждений. Каждый воспринимает Е3 по-разному. Мы оперативно связались и попросили Сергея Климова, Максима Самойленко и Сергея Галенкина, которые были на Е3 на всем ее протяжении, рассказать про свои впечатления от самой выставки, а также поделиться мыслями о показанных играх.

Сергей Галенкин
Директор по маркетингу Nival

Выступили ярче всего Sony. Хотя объективно игр у них было меньше, но само выступление вышло лучше. Из новых игр заинтересовал **Murdered: Soul Suspect** от Square Enix. Его раньше анонсировали, но увидел только на Е3. Вообще Square Enix, по-моему, лучше всего выступили на Е3 из издателей. Нравится тенденция, что начинают делать крупные проекты под мобильную платформу.

Из некстгена ничего не порадовало — ни **Titanfall**, ни **Destiny**. Мне Titanfall показался таким **Battlefield 2142**, но только с графоном и персистентом. То есть я примерно в это уже играл. По Destiny пока ничего не понятно просто. Шутер от Bungie — значит, играться должно хорошо, но вау-эффекта презентация не вызвала.

Еще специально ходил на стенд, чтобы посмотреть на **Quantum Break**, но я пока ничего не понял из того, что они показали. То есть там есть игра по эпизодам — как **The Walking Dead**. Это ок. Но потом есть какой-то сериал? Это как Defiance? Странно. А если я играю не одновременно с сериалом, то я спойлеров нагребу? Как это все увязывается в один комплект, пока неясно.

По поводу отмены DRM в Microsoft — мы не лишаемся скидок, цифровые преимущества пропадают только у розничных версий, никто не запрещает Microsoft делать скидки на цифровые версии игр. Я думаю, что цифровые версии игр у Microsoft будут ближе к тому, что сейчас есть в Steam. Появление Steam на ПК не сразу убило ПК-розницу, прошло несколько лет. Так может произойти и здесь. Я за то, чтобы был выбор — купить в рознице или в цифре. То есть текущий вариант мне нравится больше.

Зарубежные журналисты интересные. Почти никто не опаздывал, даже на встречи в 8 утра приходили вовремя. Опаздывали европейцы, но у них, видимо, джет-лаг был. Очень много девушек-журналистов, почти половина, это удивительно, у нас же тут sausage party в индустрии. Причем они никак от мужчин по профессионализму не отличаются. Играют так же, в обсуждении были девушки с опытом **League of Legends**, **DotA 2**.

Сергей Климов
Директор по развитию международного бизнеса

Е3 сейчас является пережитком прошлого. Раньше выставка выполняла незаменимую роль, была центром общения для всех участников индустрии. Хотя ретейловые продажи уступают цифровым, мероприятие осталось одним из способов войти в контакт с прессой.

Изначально выставка задумывалась как событие для всей индустрии — покупателей и продавцов, — но несоответствие формату, которым она живет, и целью, которую она выполняет, приводит к такой ерунде, как конференции за пределами этой выставки. Можно было сходить на конференции Ubisoft, EA, Sony или Microsoft и ни на какую выставку не ехать. Я надеюсь, что через пару лет ситуация изменится

Запомнился мне невыразительный **Call of Duty: Ghosts**. Он интересен по техническим характеристикам, как был показан, как это было обставлено, сколько средств ушло на продакшен. Невыразительным он был в плане драматургии, в плане того, что посередине трейлера народ потихоньку начал расходиться.

Мне понравился новый **Metal Gear Solid 5** и **The Witcher: Wild Hunt**. Вообще стала заметна четкая граница между некстген-проектами и тем, что есть сейчас. После того, как посмотрел на Wild Hunt, я дошел до Company of Heroes 2, и технологически она лет на пять в прошлом относительно «Ведьмака». Год-два назад такого не было. Даже Metal Gear новый выглядит не так хорошо, как игра от CD Projekt.

Также на Е3 была куча инди-проектов, которые никому не нужны, во всяком случае, в формате выставки. Не для инди эта выставка, а такое количество подобных проектов просто реверанс в сторону того, что авторские игры сейчас уже везде.

Максим Самойленко
PR-менеджер
«1С-СофтКлаб»

Из-за плотного личного графика и бесконечных деловых встреч собственно игры на E3 я смотрел урывками и не увидел даже половины того, что хотелось, — но мне все же удалось привезти из Лос-Анджелеса некоторые впечатления.

Игры продолжают уверенно двигаться в сторону запредельной зрелищности и кинематографичности. Признаюсь, я страшный ненавистник шутеров про современную войну, однако презентация нового **Battlefield 4** на пресс-конференции EA, с рушащимся в конце небоскребом, впечатлила даже меня. Ну, то есть я играть в Battlefield 4 все равно не буду, но могу понять, почему так много людей от подобного в восторге.

Очень интересным выглядит **The Division** от Ubisoft — многопользовательский шутер про мрачное будущее и командные тактические перестрелки. Пожалуй, это чуть ли не единственная игра из увиденных, которая смотрится как настоящий полноценный некстген, причем во многом благодаря вниманию к деталям — вылизан каждый угол этого огромного и очень реалистичного мира; когда управляемый нами герой сидит, укрывшись от огня противника, за припаркованным автомобилем, из-за разрыва снаряда неподалеку и взрывной волны дверь машины приоткрывается, персонаж мимолетным движением захлопывает ее обратно... Непонятно только, зачем такому детально проработанному миру и потенциально интересной в нарративном плане вселенной мультиплеер.

Аналогичный вопрос, кстати, и про **Destiny**, которая выглядит очень здорово тоже благодаря выдающемуся промдизайну. Впрочем, это тренд ближайших сезонов — делать многопользовательские игры со всеми атрибутами высокобюджетных однопользовательских (атмосфера, нарратив, ритм); дай бог, чтобы хоть у кого-то, наконец, получилось (хотя как спастись от тринадцатилетних дебилов-школьников, насилующих Мою Игру Про Сюжет, по-прежнему непонятно).

Одно из главных впечатлений ждало меня на стенде Square Enix, куда я, вообще говоря, пришел первым делом посмотреть на **Murdered: Soul Suspect** и **Thief**. Murdered я внимательно разглядеть не успел, но игра очень нравится. Thief оставляет настолько противоречивые чувства, что я пока, пожалуй, не рискну их вербализовать.

Однако совершенно неожиданно понравилась **Deus Ex: The Fall** для iPad — мне в свое время страшно полюбилась **Human Revolution**, и The Fall является полноценным, пускай и мобильным продолжением — с нелинейностью, взломом систем, диалогами, книжками и всеми атрибутами настоящего большого Deus Ex. Я играл в The Fall пятнадцать минут, из которых четырнадцать был в полном восторге, а потом мой персонаж случайно попался на глаза охране, началась перестрелка… а управлять динамичной игрой от первого лица при помощи тачскрина, как известно, абсолютно невозможно.

В Eidos Montreal сделали все, чтобы адаптировать комплексный геймплей Deus Ex под игру на планшете, однако все-таки лучшее, что может случиться с The Fall, — это если ее как-нибудь удастся подружить с геймпадом. А учитывая, что во время недавнего анонса iOS 7 Apple объявила о поддержке контроллеров, это звучит не так уж и фантастично.

Но, конечно, абсолютно лучшее на E3 — это музей ретро-игр и консолей, куда люди приходят отдохнуть душой и повеселиться. Современные игры — про рушащиеся небоскребы, страшные болезни будущего и мировые заговоры — слишком серьезные; поулыбаться и развеяться за ними как-то не получается. Если только вы случайно не окажетесь на презентации Nintendo, конечно. ■

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

Неловкости E3

Паркуемся и шутим правильно

Не обошлось на выставке и без неприятных моментов. Ничто, конечно, не переплюнет прекрасное выступление Так Фуджи на презентации **Konami** в 2010-м. Но в этом году, например, глупо выглядел анонс **Peggle 2**, который объявили настолько стремительно и нелепо, что никто и не понял: публика отреагировала на вопль и грациозный прыжок спикера дружным молчанием.

Мы не будем заострять внимание на технических неполадках вроде зависающих роликов во время основных презентаций или отсутствии звука на демонстрации **Crimson Dragon**. В отличие от Peggle 2, посетителям здесь было понятно, над чем смеяться.

Некоторые вопросы вызвало интервью Дона Мэттрика, в котором он заявил, что если у пользователя не получится выходить с новой консоли в Сеть, то лучше перестать расстраиваться и приобрести Xbox 360. Интернет был настолько увлечен обсуждением ценовой политики **Microsoft** и ее отношения к DRM, что пропустил юмористический скандал, связанный с демонстрацией **Killer Instinct**. Речь идет не о том, что игра будет распространяться по f2p-модели, а о странном чувстве юмора у некоторых представителей Microsoft.

Про Killer Instinct рассказывали два сотрудника — молодой человек и девушка. Когда наступило время демонстрировать геймплей, мужчина начал агрессивно нападать. Ничего страшного, он лучше играет и наверняка помнит, как круто набивал комбо еще много лет назад. Девушка пошутила: «Я даже не могу правильно блокировать атаки, сбавь обороты». На что молодой человек ответил: «Успокойся, расслабься и получи удовольствие, скоро все закончится».

Посетители конференции в зале рассмеялись, шутка с намеком на половой акт — в Microsoft любят рисковать! Но некоторых удивило, что крупная компания выбирает такие методы. На следующий день ситуацию прокомментировал вице-президент Microsoft Studios Фил Спенсер. Ему было очень стыдно за своего подчиненного и он принес извинения за столь грубую шутку.

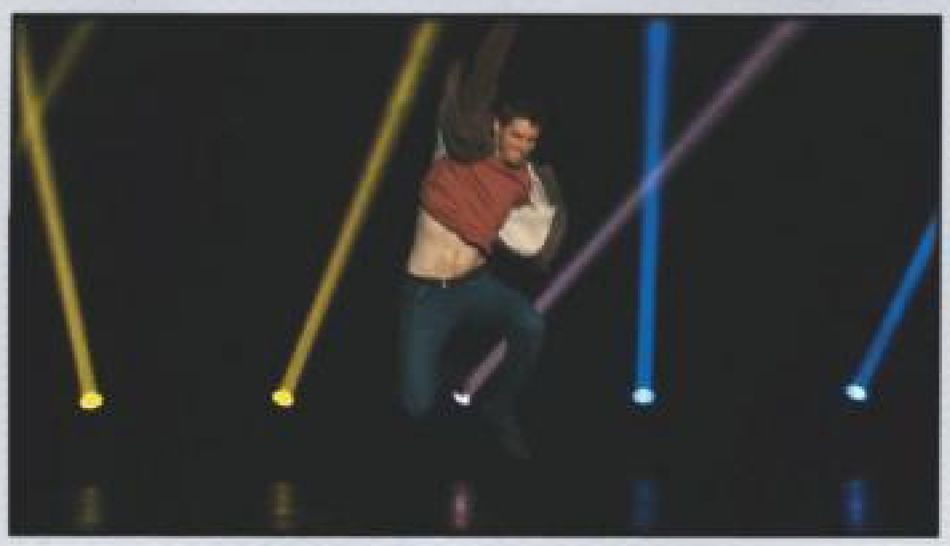
С проблемами на E3 сталкивались не только крупные компании. Беда случилась и с организаторами стенда консоли **Ouya**. Во-первых, у них не хватило денег арендовать место внутри павильона, поэтому команда демонстрировала приставку на автостоянке рядом L.A. Convention Center. Через дорогу. Таким образом удалось сэкономить — не нужно монтировать красивый и дорогой стенд, тратиться на рекламу. Просто снять парковочное место намного проще и выгоднее. К слову, точно так же поступили и разработчики **Hotline Miami 2**. Запускали к себе в фургончик неподалеку от выставки и показывали там игру.

Интересно, сколько инди займут парковочные места в следующем году?

Ответ: ни одного. Устроители выставки, Entertainment Software Association (ESA), решили всеми силами помешать продвижению маленькой независимой консоли на Android. По словам Джули Урман, создательницы Ouya, организаторы арендовали парковочные места таким образом, чтобы поставить туда огромные грузовики и тем самым помешать посетителям выставки увидеть небольшой стенд с Ouya.

Джули поступила разумно: арендовала парковочное место перед грузовиками и перенесла стенд. В ESA поступили еще разумнее и вызвали полицию. Удивительно, но полицейские проявили чудеса здравомыслия и не стали прогонять Джули с честно арендованной площадки. Наверняка в 2014-м ESA позаботится о том, чтобы все парковки вокруг L.A. Convention Center были заняты. ■

Фуджи-сан имел в виду «You will suck», но английский знает не слишком хорошо.



Громко крикнул, высоко прыгнул, ушел под мрачное молчание.

Скандал с Killer Instinct в одной фразе.

Девушки на E3

Почему на игровую выставку нельзя одеваться как на вечеринку

Обычно в материалах по E3 не забывают показать фотогалерею моделей-стендисток, но на этот раз речь пойдет о девушках-журналистках и пиарщицах. Игры называют серьезным занятием, но получается так, что аудитория все равно состоит из людей, которые почему-то при виде женщины начинают вести себя странно. Казалось бы, черт с ним, мало ли какие посетители ходят на выставки, но вызывающе себя ведут как журналисты, так и разработчики.

Одна пиарщица решила отправиться в бар вместе с инди-разработчиком и парой человек из маркетинга (не будем называть имена). Когда дама после разговора решила отправиться в уборную и отвернулась, то почувствовала, что чьи-то руки массируют ее голову. Инди-геймдев, наверное, был немного навеселе, и все это можно было обратить в шутку, но...

Девушка повернулась, а независимый разработчик взял и поцеловал ее в лоб. Неудобнее ситуации не придумать. Но к действию подключился второй молодой человек, который начал трогать представительницу PR за плечи и прикасаться губами к ее шее. Творческий и ранимый разработчик авторской игры тем временем волевым движением сбросил с девушки очки, без которых она стала совсем беспомощной: в баре не найти знакомых лиц, позвать на помощь не получается. Ей было настолько страшно, что она не могла пошевелиться — наклониться и поднять очки с пола было немыслимым. Неприятная ситуация разрешилась сама собой: мужчины просто прекратили приставать к пиарщице через некоторое время.

Внутри павильона тоже опасно. Так получилось, что и охрана на мероприятии ведет себя крайне озабоченно. Одна из журналисток собиралась взять интервью и подошла к закрытому стенду. Ее заметил охранник — он подошел к девушке, положил руки на ее плечи и не отпускал даже когда его попросили. Может, внутри стенда творились ужасные вещи, а ответственный секьюрити решил оградить девушку от опасности?

Еще одна возможная оскорбительная ситуация: девушку-журналистку или пиарщицу по ошибке принимают за модель. С одной стороны, можно воспринимать это как комплимент, но когда тебя сравнивают с девушкой, которая намеренно носит откровенные наряды и фотографируется со всеми подряд, то становится уже менее приятно. Особенно противно становится, когда журналисты и посетители просят сфотографироваться с девушкой и получают отказ. В ответ летят угрозы и оскорбления. Главный урок, который можно вынести из этой ситуации, — одеваться нужно скромно, иначе на выставке все будут пожирать голодными глазами. Неважно, модель вы или нет.

Другую пиарщицу фотографировали для Nint-endo — подвели к пресс-воллу, приготовились снимать. Рядом с профессиональным фотографом встал посетитель выставки и тоже начал фотографировать. Ничего стра-шного: симпатичные люди фотографируют симпатичных людей, тем более что девушка позировала. Немного позже выяснилось, что пиарщица в целом фотографа совсем не интересовала: молодой человек хотел сделать фотографию ее груди, и у него это получилось. Повесит в Tumblr и будет рад!

Здесь возникает и вопрос стиля: выглядеть красиво хочется всем, но платья на работе носить не выходит. Одна из девушек получила урок на всю жизнь: пиарщица разговаривала с журналистом, к ней подошел еще один и решил оставить визитку. Обычно ее дают в руки, но молодой человек решил проявить смекалку и просунул карточку в вырез платья.

Тема настолько важная, что даже на сайте Forbes появился гид по стилю. Чтобы представителям PR смотрели в глаза и не распускали руки, рекомендуется надевать футболку и джинсы. Гуру с «Форбс», впрочем, советуют разбавить образ блейзером кислотной расцветки и небольшой яркой сумкой через плечо — так, если что, девушку будет намного легче выделить из толпы. ■

Так не рекомендуется приходить на выставку.

А в таком виде лучше на выставке не появляться совсем.

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

В лабиринте E3

В этом году денег на выставку не пожалели. Кроме привычного уже танка (на этот раз был одинокий «Шерман»), у Выставочного центра припарковался необычный аппарат — космический корабль SpaceX Dragon, причем не муляж и не копия, а самый настоящий, прямо из космоса: год назад именно он подвез припасы космонавтам на МКС, став первым коммерческим кораблем, состыковавшимся с орбитальной станцией.

Заборчики с надписью «Кормить дракона строго запрещено!» держали на почтительном расстоянии желающих отколупнуть от агрегата чего-нибудь на память. Что интересно, космический грузовик ничего не рекламировал, а просто тихо стоял, будто и вправду кто-то приехал на нем на выставку и запарковал у входа.

Внутри тоже было на что посмотреть: гигантский Соник глядел на всех свысока, вращаясь на постаменте, стенд Bethesda охранял здоровенный механический пес из нового **Wolfenstein: The New Order**, Disney построил целый замок, возле которого можно было обнаружить тюнингованную версию тыквенной кареты Золушки. Activision же выступила довольно скромно — одна реклама нового CoD да пара фигурок из **Skylanders** в человеческий рост.

На удивление привлекательным оказался стенд Nintendo. Хотя компания отказалась от проведения конференции, на выставке она не собиралась уступать конкурентам. Никаких излишеств не было, но множество косплееров в виде знаменитых героев, статуя Донки-Конга, макет вездехода из **Mario Karts** и куча другой всячины создавали совершенно неповторимую атмосферу.

Отличилась и Electronic Arts, притащившая для рекламы **Titanfall** огромного боевого человекоподобного робота, который сначала охранял вход, а затем его перевезли в южный холл. Изготовление таких моделей стоит очень дорого — в свое время создатели **Firefall** за миллион долларов сделали для китайской выставки ChinaJoy 2011 скульптурную группу из двух солдат и ресурсодобывающего устройства. Учитывая, что ОБЧР от EA больше этой скульптуры по росту и весу минимум в пару раз, о стоимости остается лишь догадываться. Инди-студии таких денег хватило бы на целую игру.

Впрочем, E3 всегда была дорогим удовольствием. Множество бюрократических правил не позволяют сэкономить. Некоторые разработчики рассказывали страшные истории, будто организаторы запрещали даже убираться на стенде — для этого нужно было пригласить сертифицированную уборщицу, состоящую в соответствующем профсоюзе, и заплатить ей несколько сотен долларов за пару взмахов щеткой. Поэтому, чтобы завести на E3 собственный стенд, требуются часто даже не сотни тысяч, а миллионы долларов.

Много всего, но не для всех

Из-за этой дороговизны E3 однажды уже чуть не отдала богу душу. Раньше это было шоу для всех — в 2006 году выставку посетило 60 тысяч человек. Думаете, Wargaming первой прикатила на выставку танки? До них копию танка в натуральную величину смогли затащить непосредственно в холл, где она периодически постреливала с помощью мощных динамиков.

Однако издатели возмутились, так как денег на такое веселье уходило столько, что на игры не оставалось. Поэтому в 2007-2008 гг. организаторы выгнали всех игроков, переименовали выставку в бизнес-саммит, сделав из нее приватное мероприятие для разработчиков, издателей, продавцов, инвесторов и журналистов. Идея казалась хорошей — собрать всю индустрию в одном месте, без посторонних, в спокойной обстановке, где можно встретить нужных людей, заключить контракты, присмотреться к новинкам.

Довольны оказались все, кроме журналистов. Ну, серьезно, лететь полдня в эконом-классе, потом бегать по жаре — и все ради того, чтобы сидеть несколько часов в темных залах, смотреть ролики и слушать скучные пресс-конференции, где толпа разработчиков сидит за трибуной и отвечает на вопросы шаблонными фразами. Ролики посмотреть и анонсы почитать можно и в интернете, ну а для бесед с разработчиками есть такая вещь, как интервью. Ни тебе лазерного шоу, ни гигантских роботов — даже фотографировать нечего... Что потом читателям показывать?

Из-за этого E3 начала быстро терять популярность. Пресса сместила фокус внимания на конкурентов — gamescom, PAX, TGS, «ИгроМир». Там хоть было на что посмотреть. Из-за недостатка внимания прессы интерес к E3 начали терять и разработчики. Поэтому пришлось снова открывать кошельки и начинать шоу. Правда, простых посетителей все равно не пускали, а если и пускали, то только за большие деньги. Посторонних здесь не любят — они создают давку, нехватку номеров в отелях, организуют очереди у стендов и не дают журналистам лично испробовать игру.

В этом году организаторы E3 традиционно закручивали гайки: всем журналистам надо было заранее пройти регистрацию, предоставив в оргкомитет подтверждающие документы. Так что несерьезные СМИ в виде блогеров и летсплейщиков на это мероприятие могли попасть только по платным билетам.

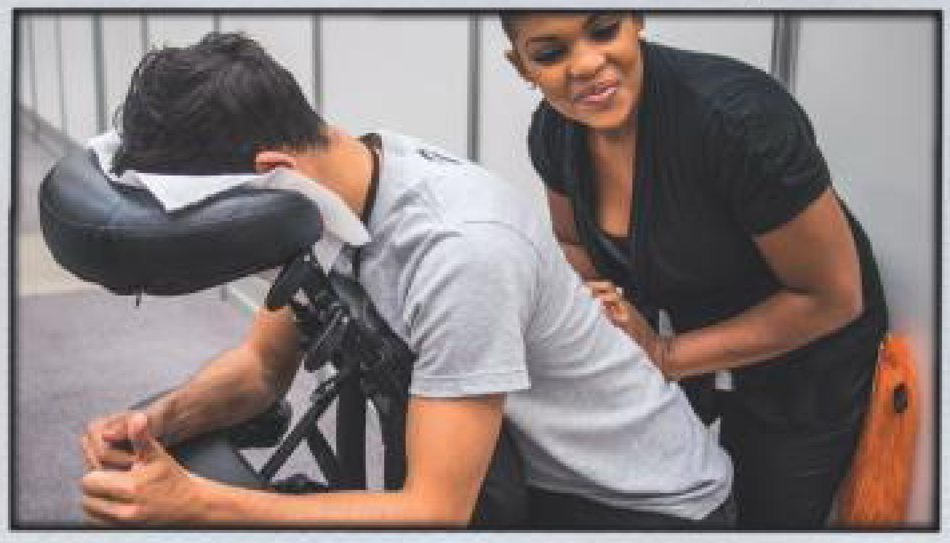
То, что мы потеряли

Раньше после выставки можно было делать отдельный фоторепортаж «Девушки с E3», но только не в этот раз. Даже непонятно, что случилось. Может быть, правила сменились, или все вдруг стали взрослыми и порядочными, а может,

Космический корабль SpaceX Dragon. Точнее, та его часть, что приводнилась в пяти километрах от побережья Калифорнии.

Робозверь из нового Wolfenstein запросто мог бы отгрызть ногу даже гиганту из Titanfall.

Поляки привезли с собой чучело Ведьмака. Очень внушительный товарищ, надо сказать.



Массажистки Nival. Как видите, все было совершенно прилично, и под конец дня уставшая публика с удовольствием занимала места, чтобы как следует расслабиться.

просто боятся новых скандалов, как в прошлом году.

Напомним, что весь 2012 год прошел под знаком борьбы с сексизмом и половой дискриминацией: Хитмена ругали за то, что он сексистски расстреливал монашек-убийц, разработчиков **Tomb Raider** чуть до инфаркта не довели обвинениями в изнасиловании Лары Крофт, на PAX охрана воевала с не слишком одетой косплеершей главгероини **Lollipop Chainsaw**, с корпоративной вечеринки GameLoft прогоняли танцовщиц бурлеска…

Да еще на последней GDC жена Джона Ромеро увидела, как танцуют три девушки, после чего подняла скандал и покинула состав правления конференции. В общем, творился настоящий содом и гоморра, только наоборот. Скорее всего, именно поэтому E3 2013 вышла строго пуританской. Несколько скромных косплеерш — и все. Разве что русские отличились: компания Nival на своем стенде поила посетителей вином и предлагала услуги двух массажисток.

В результате E3 обошлась почти без скандалов, кроме одного, и причиной стала все та же дороговизна. Разработчики Android-консоли Ouya решили не тратить деньги на покупку стенда и оборудовали себе место прямо напротив Выставочного центра. Организация ESA, под патронажем которой и проходит E3, от такой наглости опешила. Как так, бесплатно пользоваться мощнейшим пиар-ресурсом крупнейшей игровой выставки года! Да если такое допустить, то на следующий год все окрестные улицы будут заняты скупыми студиями, не желающими платить за место под крышей.

Поэтому ESA выкупила место прямо перед уличным стендом Ouya и поставила там грузовики, закрыв наглецов от взглядов приезжавшей на выставку публики. Но их противники тоже были не лыком шиты. Они оперативно сняли место перед грузовиками, развернув там свои рекламные плакаты. Тут уже нервы организаторов не выдержали, и они вызвали полицию. Высокотехнологичная полиция Лос-Анджелеса подкатила на трехколесных электрических самокатах. Проверив документы, они не усмотрели никаких нарушений и удалились. В результате Ouya может праздновать победу — они засветились во всех новостных лентах, получив превосходный пиар.

В целом можно смело сказать, что E3 2013 стала лучшей за последние семь лет. Последний раз такое удачное шоу мы видели только в 2006 году. Успех подтверждают и цифры: все ограничения, невероятные цены на билеты и жесткие условия регистрации не отпугнули людей, и за четыре дня выставку посетили 48 000 человек из 120 стран. 230 компаний выставили здесь свою продукцию. Следующая E3 начнется 10 июня 2014 года, и она наверняка будет не хуже. Ведь, в сущности, самое интересное время в игровой индустрии только начинается. ■

Несмотря на размеры, ОБЧР из Titanfall не слишком выделялся из окружающего пейзажа. Вот что значит грамотный камуфляж!

Вампир из Castlevania: Lords of Shadow смотрел на всех посетителей как на закуску.

20 ПРАВИЛ ИГРЫ АМЕРИКАНА МАКГИ

Американ Макги — одна из самых известных личностей в игровой индустрии (не в последнюю очередь потому, что рядом с названием игры стоит его необычное имя) и прекрасный пример того, как американская мечта перерастает в нечто иное: усердная работа в автомастерской сменилась тестированием игр в популярной компании. Он был дизайнером уровней, продюсером и креативным директором, а потом уехал в Китай, подальше от мировой суеты, и основал независимую компанию Spicy Horse.

Мы поговорили с геймдизайнером и узнали, как другая культура влияет на мировосприятие, почему в Doom весело играть, где заказывать собак по интернету и каких татуировок Американ боится больше всего.

Правило №20. >>>>>>>>>>>>>>>>>>

Моя мама была хиппи и сказала, что если бы не назвала меня Американом, то, скорее всего, я стал бы Обнардом или Марракешем. Хорошо, что я не Обнард.

Правило №19. >>>>>>>>>>>>>>>>>>

Джон Кармак жил рядом со мной. Он приезжал домой на «Феррари», а я приходил обратно, весь измазанный в машинном масле. Из высшей школы я ушел и работал механиком, чинил немецкие машины. До тех пор, пока я не встретил Джона, думал, что будущее мое предопределено — всю жизнь чинить всякие механические штуки. Судьба эта не такая уж и ужасная, работать мне нравилось. Но планы у судьбы на меня резко изменились. Я начал сидеть на телефоне техподдержки и был тестером.

Правило №18. >>>>>>>>>>>>>>>>>>

В ID Software я проработал четыре года и научился там разным вещам, для меня это был шанс узнать много нового. Я приобрел навыки программирования и геймдизайна. Кроме того, я многое о себе понял, и эти вещи были довольно неприятными. Когда ты молод, а на тебя сваливается популярность и деньги — сложно сосредоточиться на работе.

НАЙДИТЕ СЕБЕ ИНТЕРЕСНУЮ ЦЕЛЬ, ПОТОМУ ЧТО, ДАЖЕ ЕСЛИ ВЫ НИЧЕГО НЕ ЗАРАБОТАЕТЕ, БУДЕТЕ СЧАСТЛИВЫ

Правило №17. >>>>>>>>>>>>>>>>>>

Я ушел из студии не сам, меня уволили. До сих пор не знаю почему. Мы только-только закончили Quake 2, и я занимался прототипированием уровней для Quake 3. Както меня позвали в переговорную комнату (она называлась «комнатой творчества») и сказали, что время уходить. Говорят, люди со мной не хотели работать. Следующее воспоминание — я еду домой, плачу от страха. Спустя некоторое время я понял, что оно и к лучшему: в студии было ужасно работать, приходилось сидеть допоздна, а коллеги постоянно подводили и пытались устроить мне гадости. Я терпел это из-за денег.

Правило №16. >>>>>>>>>>>>>>>>>>

Мы не должны критиковать визионеров и экспериментаторов. Видеоигровая индустрия до сих пор наивна и находится в коротких штанишках, когда разговор заходит о понимании потенциала новых технологий.

Правило №15. >>>>>>>>>>>>>>>>>>

Степень невероятного погружения в Doom достигается в первую очередь из-за того, что простые средства художественного выражения заставляли наше сознание дополнять картинку и оживлять ее самому.

Правило №14. >>>>>>>>>>>>>>>>>>

Для меня Doom и Quake были образцовыми играми, там было своеобразное чувство юмора и динамика. Что касается более поздних игр ID, то гиперреализм и сосредоточенность на насилии не играет им на руку. Я бы переделал Doom 3 так: игра будет ретро, в разрешении 640x480. И знаете что — за дизайн и направление проекта отвечал бы Джон Ромеро! Он сделал Doom и Quake великими играми. Не сомневаюсь, что у него получится это снова.

ГОВОРЯТ, ЛЮДИ СО МНОЙ НЕ ХОТЕЛИ РАБОТАТЬ

БЛИЦ-БРОШЮРА

>>> В 2012-м я играл только в Minecraft, больше ни на что времени не было.

>>> Мне бы очень хотелось увидеть, как Кен Левин сделает что-нибудь с Alice, наверняка будет невероятно круто!

>>> «Путешествия фатальны для предрассудков, ханжества и узости мышления». Это моя самая любимая цитата из литературы.

>>> Нет раздражающих вопросов, есть только раздражающие вопросы про раздражающие вопросы.

>>> Я ни за что не расскажу вам о самой безумной ситуации, которая со мной произошла.

Правило №13. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Я ехал вдоль берега Калифорнии, как услышал песню Trip Like I Do от Crystal Method. Там было что-то про «мрачную страну чудес», а потом оказалось, что эти слова были сэмплом из фильма The Dark Crystal. В какой-то степени именно это кино подтолкнуло меня к созданию American McGee's Alice.

Правило №12. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Как-то раз мне прислали порноролик. У актрисы была татуировка Чеширского Кота рядом с причинными местами. Это ужасно, после такого я больше не хочу смотреть на татуировки по моей видеоигре. И на причинные места тоже.

Правило №11. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Мэрилин Мэнсон и NIN были прекрасными музыкантами, но внезапно взяли и покинули меня, я так и не понял причин. Тем не менее они записали несколько очень красивых мелодий, которые я, к сожалению, не могу выложить в открытый доступ. Сижу, слушаю их в одиночку и улыбаюсь.

Правило №10. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

В какой-то степени решение переехать в Китай и основать там студию по разработке видеоигр во многом похоже на идею открыть продуктовый магазин на Луне. Пришлось не только учить новый язык и принимать чуждую тебе культуру, но и меняться самому. Считайте, что я стал абсолютно новым человеком.

Правило №9. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

В Spicy Horse я набираю самых талантливых людей, которых могу найти. В этой студии они могут многому научиться, и мне кажется, что таким образом у меня получается помочь людям так, как в свое время это сделал Джон Кармак.

Правило №8. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Китай в настоящее время переживает период, не имеющий аналогов в истории человечества. Индустриализация и модернизация в стране происходят так быстро, что наша история современного мира воспроизводится в Китае в мгновение ока. Страна уже оставила позади Запад и, я думаю, сильно повлияет на то, что произойдет в будущем. Китай открыл мне глаза на многие привычные вещи, я начал осознавать свое невежество, которое раньше и представить не мог!

Правило №7. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Каждая игра, над которой я работал, была с недостатками. На это влиял ряд факторов: иногда это было по моей вине, иногда ситуация просто выходила из-под контроля. У идеальной игры необязательно должен быть идеальный геймдизайн — важен баланс между самыми разными деталями. Я надеюсь, что когда-нибудь смогу добиться этого в игре. До этих пор я просто радуюсь, что могу достичь совершенства в небольших задачах, вроде приготовления лазаньи.

ЕСЛИ Я ПЕРЕСТАНУ ДЕЛАТЬ ИГРЫ, ТО НАЧНУ РАБОТАТЬ НАД ЭЛЕКТРОСКУТЕРАМИ

Правило №6. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Мне нравится готовить, и если я путешествую, то стараюсь съесть как можно больше вещей, чтобы потом вернуться домой и воссоздать их на кухне. Еще я несколько лет играю на виолончели. Научился сам, было сложно, но результат крайне приятный.

Правило №5. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Если я перестану делать игры, то начну работать над электроскутерами — открою магазин и буду заниматься их конструированием. Очень уж мне нравится возиться с механическими штуками.

КАЖДАЯ ИГРА, НАД КОТОРОЙ Я РАБОТАЛ, БЫЛА С НЕДОСТАТКАМИ

Правило №4. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

На моих коленях спит семимесячный бостонский терьер. Собаку зовут Лулу, она родилась в Пекине; ее мать сейчас в Гонконге, а отец в Англии. Я нашел Лулу по интернету, на китайском сайте Taobao, и впервые увидел через веб-чат. Второй раз я увидел Лулу, когда она прилетела из Пекина в Шанхай. Интернет — удивительное место.

Правило №3. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Никогда и ни за что не стал бы менять что-то в своем прошлом. Со мной случались ужасные вещи, но без них я бы не стал тем, кем являюсь сейчас. Думаю, что все события происходят в определенном порядке — и он в какой-то степени предопределен. Были моменты, когда приходилось жить в ужасных условиях. Я был невероятно бедным, а когда переехал в Китай, то даже не мог позволить себе велосипед и питался самой дешевой и простой едой. Лучшее в такой ситуации — дальше можно подниматься только вверх.

Правило №2. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Думайте больше о любви, превращайте ваше хобби в успешную работу и никогда, повторяю, никогда не гонитесь за деньгами. Найдите себе интересную цель, потому что, даже если вы ничего не заработаете, будете счастливы.

Правило №1. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Если у вас получится охарактеризовать себя одним предложением, то вы наверняка прожили не самую интересную жизнь.

Интервью: Ян Кузовлев

ОДНИ ИЗ НАС
THE LAST OF US

ЖАНР ЗОМБИ-АПОКАЛИПСИС
ИЗДАТЕЛЬ SONY
РАЗРАБОТЧИК NAUGHTY DOG
МУЛЬТИПЛЕЕР ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА PS3
САЙТ ИГРЫ THELASTOFUS.COM

ГЕВОРГ АКОПЯН

ДИТЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ

За последние несколько лет «Игромания» поставила высшую оценку аж четырем эксклюзивам **Sony** — **Journey**, **Uncharted 3: Drake's Deception**, **The Ico and Shadow of The Colossus Collection** и **Heavy Rain**. Согласны, цифра внушительная. Шутить про пачки долларов, заботливо переданные издательством авторам статей, честно говоря, даже неудобно, хотя подобные обвинения в адрес редакции звучали неприлично много раз. И, наверное, зазвучат снова ввиду последних событий.

Можно было бы умышленно занизить оценку **The Last of Us**, придравшись к недостаткам, которые у нее, разумеется, есть — куда без этого, идеальных игр не существует, — но делать этого совсем не хочется. Даже не так — это было бы преступлением. Потому что если не ставить «десятки» прорывным играм, а The Last of Us определенно из их числа, — то кому еще?

С большой вероятностью на этом месте читатель справедливо возмутится: «Хорошо, но почему максимальный балл получают исключительно игры для PS3? Разве на других платформах нет проектов высокого уровня?» Безусловно, есть. Но так уж получается, что гениальных мультиплатформенных игр почти не существует.

Resident Evil 4, **Half-Life**, **Super Mario Galaxy**, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** — все это общепризнанные шедевры, которые объединяет то, что разрабатывались они исключительно с одной платформой в уме. В таком случае авторы могут не думать о том, как их игра будет работать на разных устройствах, и сосредоточиться на творчестве.

Ну а если студия-разработчик принадлежит держателю консоли — получается нечто выдающееся. Посмотрите на **Nintendo**. Массовая аудитория из года в год жалуется, что издательство почти не создает

Билл, давний знакомый Джоэла. Эпизод, связанный с этим не очень адекватным человеком, пожалуй, самый насыщенный во всей игре.

Если Элли увидит что-то интересное, она может вас позвать, а уж стоит ли к ней подойти и поддержать разговор — это ваш выбор.

Кроме того, спутница, как и Элизабет в Bioshock Infinite, может поделиться с вами лишней обоймой.

В The Last of Us найдется место резким поворотам сюжета. Некоторые ожидаешь, другие нет, но чаще всего игра преподносит сюрпризы.

новые сериалы, а занимается дойкой старых вселенных и героев. Возможно. Но какого уровня продолжения делает японская компания, с какой выдумкой и усердием она подходит к их разработке! Ошеломляющие продажи игр и любовь поклонников подтверждают, что такая стратегия оправдана.

Но если Nintendo, за редкими исключениями, сосредоточена больше на геймплее и тактильных ощущениях, а **Microsoft** — на развитии Kinect и шутерах с сильным мультиплеером, то Sony занята экспериментами по эмоциональному вовлечению игрока (Ico, **Okami**, **Flower**, Journey, **Datura**) и одновременно движется в сторону кинематографа (Heavy Rain, Uncharted 2-3).

Политика партии

The Last of Us толкает вперед сразу оба направления политики Sony. По уровню иммерсивности между вами и людьми по ту сторону экрана игра сравнима с неповторимой Ico (у них вообще немало пересечений), а высказывание **Naughty Dog** на тему зомби-апокалипсиса без видимых усилий затыкает за пояс любое жанровое кино.

Вольно цитируя, не поверите, резидента Comedy Club Гарика Харламова, который довольно давно увлекается играми: во время прохождения толком не получается ни есть, ни пить, ни спать. Это одно из тех произведений, которые остаются в голове, когда вы ложитесь в кровать, когда чистите зубы и когда едете на работу. Хочется, прямо как в школьные годы, прикинуться больным и играть-играть-играть. О том, чтобы в свободное время прерваться на прогулку, сериал или что-то другое, не может быть и речи — The Last of Us не отпускает до самого последнего момента. Это как посадить сладкоежку в одну комнату с аппетитным пирогом: пока не съест целиком — не успокоится.

Мы попытаемся объяснить, в чем кроется притягательность этой игры, но предупреждаем сразу — совсем уж без спойлеров не обойтись. Мы избежали всех серьезных поворотов, но если вы планируете поиграть сами и хотите получить максимум удовольствия, лучше прочитайте рецензию после того, как пройдете The Last of Us.

У всего есть начало, у всего есть конец

Как правило, самое интересное в фильмах о зомби-апокалипсисе — начало, когда мы узнаем, как же зараза распространилась по миру. В игре же интерактивное интро не просто лучше, чем во многих играх, — оно бесподобно. При помощи окружения, деталей во внешности персонажей и коротких диалогов Naughty Dog без лишних слов дают считать контекст, выяснить отношения героев и их мотивы, которые станут критически важными для понимания всей истории.

Джоэл возвращается домой в не лучшем настроении — с работой опять проблемы, а деньги нужны как воздух. Но при виде любящей дочки Сары, которая не спала допоздна, чтобы лично вручить папе подарок на день рождения, он несколько приободряется и даже шутит, что раз уж она в состоянии купить ему часы, могла бы помочь и в выплате кредита. Это довольно важный момент в повествовании — как выяснится дальше, в последующие сутки Джоэл навсегда утратит способность шутить.

Первым играбельным персонажем станет именно Сара. Однажды она просыпается среди ночи от телефонного звонка: дядя Томми взбудораженным голосом требует передать трубку отцу, а потом связь обрывается.

Надо выяснить, что происходит. Пока исследуешь дом, поражаешься обилию деталей — вы проведете в этой локации максимум пять минут, но времени и сил в ее проработку было вложено столько, сколько не все студии вкладывают в целые игры. Из плакатов на стенах можно узнать о любимых фильмах и музыкальных группах девочки, посмотреть фотографии, прочитать слова так и не отданной отцу открытки.

Выходим в холл второго этажа. Дверь в одну из комнат приоткрыта, телевизор явно не выключен. Репортер быстро-быстро говорит о каком-то происшествии, но тут рядом с ней что-то взрывается, и трансляция прекращается. Не успев прийти в себя, Сара глядит окно и понимает — взрыв произошел совсем рядом.

Напуганная героиня (анимация меняется на лету — девочка обнимает себя за плечи, уже не идет, а чуть ли не бежит, то и дело нервно вздыхает) мигом спускается вниз. На холодильнике — записка от папы, в которой говорится, что будет он поздно. Рядом лежит его телефон — пришла пара смсок от Томми. Мимо террасы в это время с сумасшедшей скоростью проносятся полицейские машины, чей-то пес во дворе угрюмо скулит. Сара в панике. И мы тоже. Когда ситуация накаляется до предела, возвращается Джоэл и сразу же вытаскивает ящик с револьвером. «Что-то... что-то не так с семьей Куперов... Дочь, держись подальше от окон».

Мгновенье спустя становится ясно, что «не так с Куперами». В дом врывается зараженный, Джоэл выкрикивает предупреждение, но тщетно, надо что-то делать. «Ты застрелил его. Буквально этим утром я с ним здоровалась...»

Приезжает Томми, и герои садятся в его джип, чтобы покинуть город. Уже то, как Naughty Dog реализовали такую банальнейшую вещь, как камеру, наглядно показывает, какие дотошные это люди. В ответ на движения стика Сара то двигается к боковому окну, то садится на коленки, чтобы посмотреть назад, то наклоняется к дяде и папе, кладет руки на передние сидения и смотрит вперед.

Казалось бы — ну и что это дает игре? Даже больше, чем можно себе представить. Когда Джоэл решает не подбирать проходящую мимо семью, а вы лично залезаете на заднее сидение и видите три горестных, недоумевающих лица, погружение достигает какого-то немыслимого уровня.

Наконец герои подъезжают к мосту. Перед ними — многокилометровая пробка. Томми в бешенстве: «Всем в голову пришла одна и та же идея!..» Пока взрослые решают, что делать дальше, из ниоткуда выбегает зомби и нападает на человека из ближайшей машины. «Разворачивай!»

Обратная дорога предстоит куда более тяжелая. Навстречу бегут толпы людей, протиснуться сложно. Только машине удается выехать на перекресток, как в бок прилетает пикап.

В аварии Сара повредила ногу, надо нести на руках. Мы бежим среди десятков напуганных горожан, все толкаются, кричат, вокруг огонь, сталкиваются автомобили; зараженные

Напарника приходится постоянно подсаживать на высокие уступы, ставить доски между препятствиями, лестницы... Все это наверняка надоело бы в любой другой игре, но в The Last of Us процессом даже наслаждаешься. А знаете почему? Потому что малейшее действие героя анимировано, а лестницы устанавливаются по законам физики.

настигают самых неосторожных и разрывают в клочья. «Сара, детка, не смотри». Но ситуация не располагает к заботе о детях: через секунду Томми на ее глазах разносит зомби голову из револьвера.

Когда же мы наконец добегаем до защитников — армии, игра в полной мере раскрывает свое название.

— Нам нужна помощь...

— Стоять!

— Пожалуйста! Моя дочь, у нее, кажется, сломана нога...

— Не двигаться!

— Мы не заражены.

— (*по радиосвязи*) Пара гражданских на периметре. Прошу совета. Но, сэр, тут маленькая девочка... но... слушаюсь.

— Слушай, друг, мы уже прошли через ад. Нам просто нужно... о, черт!

Солдат открывает огонь. Джоэл не успевает закрыть дочку своим телом. От верной смерти героя спасает брат, но Саре уже не помочь. Девочка умирает на руках захлебывающегося в слезах отца.

Самодостаточность

Когда после пережитого («увиденного» — не совсем подходящее слово) смотришь открывающие титры под прочувствованную музыку двукратного лауреата «Оскара» Густаво Сантаолалья, не можешь пошевелиться.

Конечно, родители теряли детей и дети родителей в тысячах произведений, но в видеоиграх совсем другая степень взаимосвязи с героями: каждое трагическое событие в их жизни переносишь тяжелее. Тем более что The Last of Us очень натуралистична, пререндеренные на движке ролики сложно отличить от дорогостоящей CGI-анимации, а ракурсы камеры почти кодзимовские.

У творения Naughty Dog в принципе немало общего с творчеством прославленного геймдизайнера. Прежде всего — у The Last of Us, как и у игр японца, есть стержень, строгая небанальная идея, дающая пищу для долгих размышлений. Во-вторых, Кодзима всегда отличался невероятной щепетильностью, почти во всех его проектах контекст отработан на 110%. Если он говорит о сверхтехнологичных имплантатах, значит, он прочитал о них всё. Если о проблемах демократических режимов — значит, он хорошо разбирается в теме.

Создатели The Last of Us подходят к разработке не менее основательно. Если вы смотрели ролики о создании Uncharted 2: Among Thieves, то должны знать, что разработчики на общих собраниях едва ли не неделями обсуждали, каким должен быть узор на стене в том или ином храме. А ведь высока вероятность, что игрок просто пробежит мимо и даже не взглянет на рисунок!

То же самое и здесь. По версии Naughty Dog, причиной вируса стал кордицепс — вид грибов, стреляющий губительными спорами, которые, попав на тело жертвы, приживаются и вызывают изменения во внешности и поведении. Если вы думаете, что это какая-то адская чепуха, которая звучит даже менее правдоподобно, чем истории типа «адский вирус, разработанный в военных целях, вырвался на свободу», обязательно прочитайте статью Алексея Макаренкова — сильно удивитесь.

Авторы явно прошли все актуальные игры, посмотрели все фильмы и перечитали все книги и комиксы о зомби-апокалипсисе (а вдобавок, подозреваем, о природных катаклизмах и техногенных катастрофах вообще). При этом они ни разу не скатываются в копирование. Naughty Dog открыто признают, что вдохновлялись «Дорогой» Кормака Маккарти, но на самом деле роднит их лишь фабула «два человека против всего мира», а первым придумал ее явно не Маккарти.

«Папа, с днем рождения! Ты не музейный экспонат (пока еще)»

The Last of Us силком погружает вас в атмосферу постапокалиптической Америки, причем не хуже, чем **Fallout 3**, который, напомним, выступает в совсем другом жанре.

Основная игра начинается двадцать лет спустя смерти Сары. 60% населения Земли уже погибло, оставшиеся разбрелись кто куда. Некоторые остались самостоятельно выживать среди зараженных, но большинство осело в охраняемых строгорежимных зонах. Еду здесь выдают по талонам, действует комендантский час, а людей постоянно проверяют детекторами — вдруг заразился? Если прибор показывает положительный результат, человека убивают прямо на месте. Не из автомата, а «гуманно» — вкалывают яд.

Джоэл живет в Бостоне в одной из таких зон вместе с подругой Тэсс. За прошедшие годы его бороду и волосы посеребрила седина, лицо изрезали морщины, а часы, когда-то подаренные дочкой, сломались и не ходят, но он продолжает их носить.

Герой сильно заматерел, его явно побаиваются. Напри-

Кирпич (равно как и бутылка) выполняет сразу три функции: помогает отвлечь противника, оглушить его с расстояния и прибить вблизи.

По-тихому убить щелкунов можно только ножом.

мер, если в самом начале прислушаться к разговору двух забулдыг («...Подделал талоны, поймали, уволокли» — «Чем он думал?» — «Чем-чем... семья у него»), один из них может грубо обратиться к герою: «Чего уставился?» В этот момент второй товарищ понимает, кто стоит перед ними, и спешно пытается поправить положение: «Джоэл, извини, нам не нужны проблемы». Стоит отойти, как послышится: «Ты что, сдурел?! Не знаешь, кто это?!»

Мы намеренно опустим часть сюжета и перейдем сразу к тому, как в жизни героя появилась Элли — девочка с обложки. Марлен, лидер ослабевшей сопротивленческой организации «Цикады» (в оригинале — Fireflies, то есть светлячки), нанимает Джоэла отвести ребенка к ее соратникам, куда-то в глубь города. Зачем, мы вам, уж извините, не скажем.

Ни для Марлен, ни для нашего героя выбор не добровольный — так уж сложились обстоятельства. В любых других условиях они и руки друг другу не пожали бы, но обоим пришлось идти на компромисс.

На той стороне

Некоторое время спустя Джоэл и Элли покидают охраняемую зону и выходят на дикую территорию: в каждом здании полно вредоносных спор, зомби и самых опасных зверей в округе — людей. В поисках припасов банды безжалостно ловят и убивают всех, кто им попадается. Впрочем, убийством чаще всего дело не ограничивается — в мире The Last of Us широко распространен каннибализм.

В такой обстановке нужно быть начеку: внимательно обыскивать каждую комнату в поисках полезных предметов, еды и патронов, лишний раз не высовываться, а в случае чего — суметь дать отпор.

Боевая механика в игре восхитительна. Это предельно контекстные, умные, динамичные, зрелищные и разнообразные поединки, от которых в крови зашкаливает адреналин. Баллистика превосходная, искусственный интеллект (людей) — самый совершенный на данный момент, а система укрытий такая удобная, что всем остальным разработчикам нужно в обязательном порядке смотреть и учиться.

Никаких прижиманий к стенам и перекатов по нажатию кнопки, все очень изящно: нужно лишь подойти к объекту, и герой, в зависимости от определенных факторов (оружие в руке, высота и характер укрытия), к нему прильнет. Только на *физическом* уровне: приставит плечо, положит ладонь, а не прилипнет, как банный лист к сами знаете чему.

Ну а перелезать через объекты здесь так же легко, как в Uncharted: подбежал, нажал, перелетел — никаких проблем, все интуитивно. Описывать ощущения от управления персонажем можно долго, но лучше прочувствовать самому. На сегодняшний день Naughty Dog — единственная студия, которой удалось добиться столь потрясающей легкости в экшенах с видом от третьего лица.

Вариативность

Почти любую ситуацию можно пройти по-тихому. Чтобы быть скрытным, Джоэлу не требуется ни десяток дорогущих гаджетов, ни картонная коробка, ни фокусы с переодеваниями. Все, что есть в его распоряжении, — окружение, смекалка и слух (особый режим, активировав который можно увидеть силуэты ближайших врагов).

Передвигаясь от укрытия к укрытию, вырубая противников по одному или отвлекая шумом брошенных предметов, можно заметно ослабить вражеские позиции или пройти к цели, вовсе не вступая в бой.

Стелс в The Last of Us увлекательный, удобный и, что главное, логичный. Во время прохождения ничто не раздражает; чтобы застрять где-либо (на среднем уровне сложности), нужно сильно постараться. Враги ведут себя, как нормальные люди: не видят героя спиной, могут заболтаться и ослабить внимание. Зато они время от времени меняют маршруты передвижений, что добавляет элемент неожиданности.

Но что больше всего выделяет стелс-механику The Last of Us, так это ее необязательный характер. Вспомните, как принято играть в какой-нибудь **Splinter Cell**: продвинулся на полшага — сохранился; ошибся — перезагрузился. В безукоризненном прохождении каждого уровня есть своя прелесть, но вместе со строгими требованиями к самому себе процесс теряет очень важное свойство — перестает удивлять, создавать неожиданные ситуации.

Вся The Last of Us — про молниеносное принятие решений. Если сюжет игры линеен от начала и до конца (что очень

Все оружие честно отображается на герое. Длинная штуковина слева — огнемет. Весьма эффективен против зомби, но почти бесполезен в перестрелках.

Так выглядит «слух». Дальность радиуса его действия увеличивается, равно как и некоторые другие характеристики — здоровье, меткость и др. Если на низком и среднем уровнях сложности значения параметров не играют важной роли, то на максимальном эффект от улучшений чувствуются мгновенно.

даже хорошо), то каждый поединок — непредсказуем. Всегда что-то может пойти не так. Скажем, вы осторожно оглушили почти всех врагов на подступах к нужной вам комнате, крадетесь к одному из последних, но случайно задеваете ногой бутылку. Противник оборачивается. Не стоит мешкать — тут же подбегаем и со всей силы ломаем челюсть доской. Если повезло и товарищи не услышали треск и крики — идем дальше, если нет — прибежит подмога, с которой придется драться.

В The Last of Us нет дешевого респауна, но на каждую «человеческую» локацию выделено по две группы противников: одна на стелс, другая — на агрессивное прохождение. Хороший стимул не поднимать шум и по одному душить врагов, особенно на последних уровнях.

Другая зарисовка. Вас загнали в маленький супермаркет с пробитой внешней стеной. Перед входом — куча врагов, бежать некуда, а тут, как назло, осталась всего пара патронов. Самые наглые бандиты уже безбоязненно высовываются и идут к вам. Что делать?

Ждем, когда один из противников подойдет поближе, поднимаем с земли кирпич и швыряем в голову, а затем быстро хватаем врага за шею и угрожающе прикладываем к виску пистолет. Пока его дружки неуверенно опускают оружие, простреливаем ногу еще одному смельчаку, подобравшемуся слишком близко, а сами, прячась за живым щитом, отходим к высоким полкам с товаром.

Воспользовавшись тем, что ее никто не замечает, Элли быстро выхватывает нож и бьет раненного вами противника в шею и бока. Мы же в это время успеваем обшарить полки, находим все необходимое и в реальном времени мастерим самодельную бомбу (взрывная смесь и всевозможные острые предметы, сложенные в банку из-под консервов). Кидаем за машину, где прячутся трое. Бум! Пока враги приходят в себя, приматываем к палке лезвие ножниц и разделываемся с выжившими.

Рукопашный бой очень жесткий, зрелищный и... кинестетичный — такое чувство, что каждый удар наносишь сам. В зависимости от окружения Джоэл может пробить чьей-либо мордой столешницу или витрину, воткнуть врага локтем в стену или разбить об его голову бутылку. Если зажать одновременно кнопку прицеливания и атаки, герой ударит врага рукояткой или прикладом.

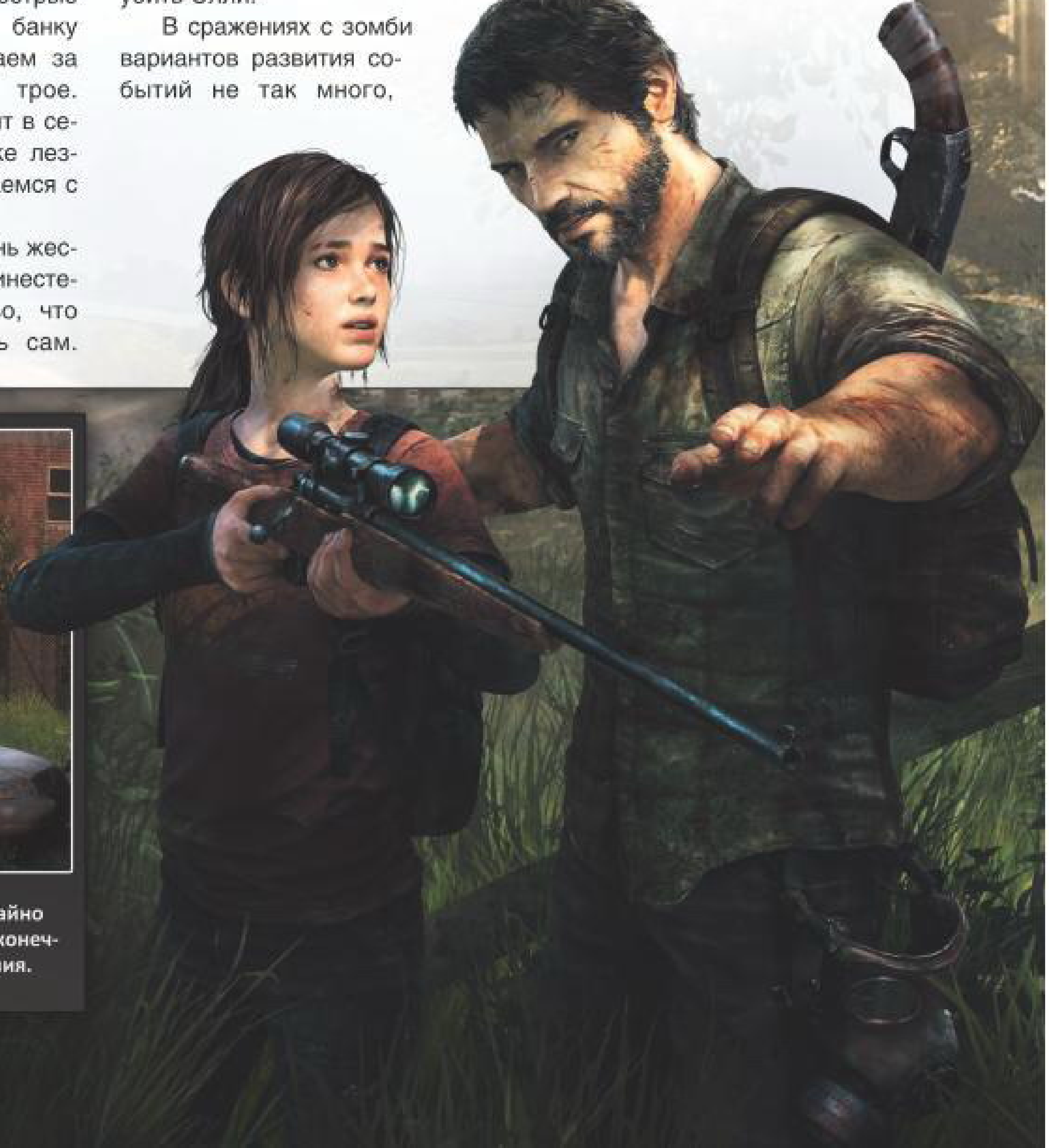
Три монстра, три тактики

Чуть выше мы привели пример того, как можно расправиться с бандитами в трудной ситуации, но бой вполне мог сложиться по-другому. Причем не только в нашу пользу: к израненному Джоэлу могли подобраться со спины и огреть дубиной, а потом запинать всей толпой; могли просто застрелить; могли убить Элли.

В сражениях с зомби вариантов развития событий не так много, а скрытное прохождение гораздо предпочтительнее.

В The Last of Us всего три вида монстров (по факту четыре, однако два из них ничем не отличаются), но, как ни странно, Naughty Dog этого хватило, чтобы сделать поединки с зомби интересными. Первый вид — бегуны, простые зараженные. Не сильно отличаются от людей внешне, но куда тупее, быстрее и сильнее. При желании их можно просто забить кулаками.

Второй вид — щелкуны, слепые монстры, ориентирующиеся в пространстве при помощи эхолокации, как летучие мыши. Головы этих зомби, ввиду давности заражения, пре-



Игра очень красива. Дело не столько в технологиях, сколько в необычайно плавной анимации и замечательному арт-дирекшену. Поразительно, конечно, что на семилетней консоли (!) вышла самая красивая игра поколения.

Верстаков в игре немного, поэтому перед «встречей» важно насобирать побольше металлолома.

The Last of Us — настоящее «дорожное кино». Герои пройдут (исколесят, объедут на лошади) добрую половину Америки.

вратились в отвратительные спорообразования, из-за чего голыми руками их не возьмешь, да и бита не поможет — убить щелкуна можно либо из огнестрельного оружия, либо ножом.

Третий вид — топляки. Это внушительных размеров чудовища, которые настолько давно страдают от вируса, что разбухли и полностью покрылись спорами. Как и щелкуны, они ничего не видят, но малейший звук — и они со всех ног помчатся в вашу сторону, чтобы разорвать горло.

Теперь представьте, что орава зараженных разного вида пасется в туннеле, полном луж и хрустяще-звенящего мусора, а вам надо через него прорваться. Задача не самая простая, но решаемая.

Основных тактик три.

Очень осторожно, смотря под ноги, пройти по-тихому, изредка убивая отдельных зомби ножом. Привлечь монстров шумом, а потом поджечь всю группу коктейлем Молотова. Перебить из огнестрельного оружия. Как бы уверены в своих силах вы ни были, к последней тактике лучше не прибегать — если не сожрут вас, сожрут Элли.

Ico

В подавляющем большинстве сюжетных игр повествование крайне схематично: ролик — перестрелка — ролик — загадка, и т.д. И если раньше подход себя оправдывал, то сегодня безжалостно устарел и не работает, игроки требуют все больше деталей и больше интерактивности.

В The Last of Us, конечно, есть «обычные» ролики, но их немного, они короткие и, что поражает, сменяются геймплеем настолько плавно, что этого даже не замечаешь (фирменная особенность движка Naughty Dog — никаких дополнительных загрузок).

Повествование по большей части происходит прямо в игре — через диалоги, подслушанные обрывки фраз, интерактивные сценки, газеты, дневники, окружение и диктофонные записи.

Вам никто не расскажет в красивом душещипательном ролике, что Джоэл наконец-то ослабил оборону и стал понемногу впускать Элли в свою зону комфорта. Вместо этого, когда в рядовом бою девочку ударит по лицу какой-то мерзавец, герой, с рыком «Я тебе покажу!», под вашим управлением оставит от врага мокрое место.

Самое удивительное, что мы привыкаем к Элли вместе с Джоэлом. Поначалу она совсем не дружелюбна, через слово матерится, а уж с другими людьми и вовсе откровенно враждебна (в ходе прохождения вы выясните почему), но постепенно привязывается к своему защитнику.

Мы очень не хотим портить вам удовольствие от прохождения, поэтому поверьте нам на слово: самые мощные и трогательные моменты The Last of Us — интерактивные. Naughty Dog используют разнообразные художественные приемы, какие невозможно представить ни в одном другом виде развлечений, чем дарят возможность самостоятельно прочувствовать все переживания персонажей: боль, смятение, страх, радость.

■■■

Финал у The Last of Us получился настолько сильным и неоднозначным, что о том, как все закончилось, думаешь не только на следующий день после прохождения, но и через неделю и через две.

Оптимальное завершение для такой игры придумать невозможно, что она целенаправленно и доказывает весь свой хронометраж. Суть The Last of Us в том, чтобы показать — человек существо очень сложное и может выкинуть что угодно.

Не бывает строго правильных или неправильных поступков, не бывает строго хороших и плохих людей. Сам Джоэл — ни разу не герой. Ему можно симпатизировать в прологе, но после всех мытарств даже не можешь толком понять, как к нему относишься. И это касается всех персонажей игры, включая Элли. У всех есть свои тараканы в голове, свои секретные мотивы, свои слабости. Даже у Naughty Dog.

Авторы не смогли позволить себе обойтись без заявки на продолжение в эпилоге, что слегка портит итоговое впечатление, но все-таки это не повод ставить игре что либо кроме десятки. Во-первых, мы ни за что на свете не отказались бы от следующей части, а во-вторых, что куда важнее, такие проекты, как The Last of Us, толкают индустрию вперед и дают людям со стороны все меньше поводов задирать нос перед играми.

Не хочется еще раз поднимать тему «игры как искусство» — давно уже надоело, — но все же нужно. Что делают выдающиеся художественные романы? Заставляют нас сопереживать вымышленным персонажам, которые существуют только на бумаге, задуматься о чем-либо, иногда даже пересмотреть свои взгляды на жизнь. Это искусство? Искусство. Что делает игра с глубоким, взрослым содержанием? Ровно то же самое. Искусство? А кто-то говорит, что нет. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучшая игра для PS3 и просто одна из лучших игр всех времен. В The Last of Us есть всё: глубочайшая механика, уникальные ситуации, сильные персонажи, не затасканная мысль, эмоции... перечислять можно долго, но, если вы хоть немного любите игры, The Last of Us не оставит вас равнодушным. Naughty Dog продолжают двигать нашу индустрию вперед.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★★★	10
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★	10
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★★	10

РЕЙТИНГ

10

«ИДЕАЛ»

THE LAST OF US

ОБЗОР МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО РЕЖИМА

ФЕЙСБУЧНОЕ СЕЛЬПО

MULTIPLAYER

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК, ГЕВОРГ АКОПЯН

Кооператива в The Last of Us, к сожалению, нет. Взамен Naughty Dog предложили игрокам мультиплеер, во многом напоминающий многопользовательский режим Uncharted 3, но с парой уникальных идей.

Home

Прежде всего — в сетевом режиме The Last of Us необходимо создать собственную общину! Это такой фоновый аналог тамагочи, где вы выбираете сторону по душе («Охотники» или «Цикады») и становитесь главой отдельного поселения. Ваша задача — следить за тем, чтобы его жителям хватало еды, и... собственно, все. Если будете вовремя обеспечивать подопечных провизией, слухи о добром лидере разойдутся по округе, и поселение начнет расти.

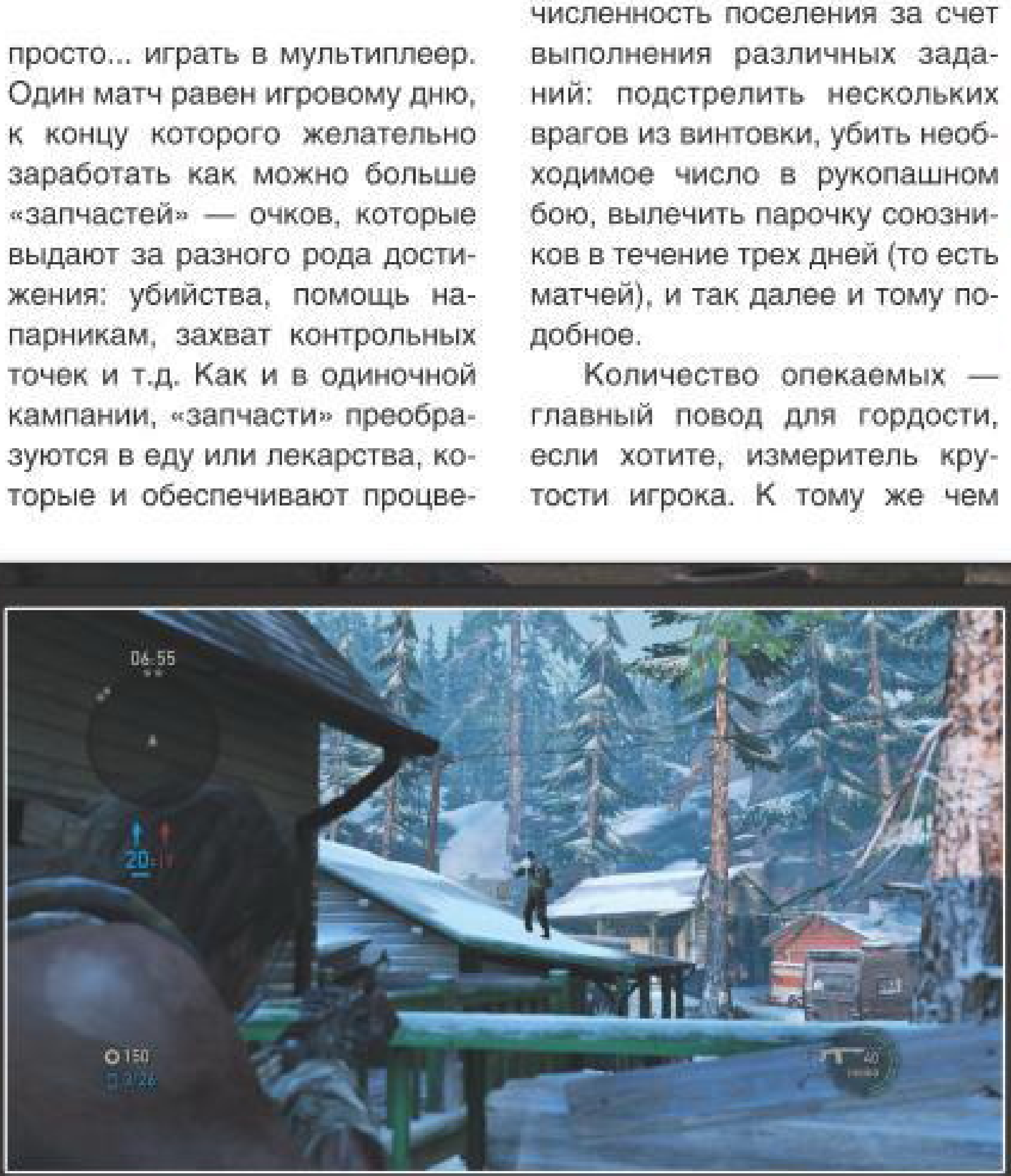
Если продержаться двенадцать недель (84 боя), вас наградят особым трофеем, если община вымрет — придется создавать новую.

Пропитание добывается очень легко: для этого нужно просто... играть в мультиплеер. Один матч равен игровому дню, к концу которого желательно заработать как можно больше «запчастей» — очков, которые выдают за разного рода достижения: убийства, помощь напарникам, захват контрольных точек и т.д. Как и в одиночной кампании, «запчасти» преобразуются в еду или лекарства, которые и обеспечивают процветание нашей маленькой организации.

Время от времени вам предлагают значительно повысить численность поселения за счет выполнения различных заданий: подстрелить нескольких врагов из винтовки, убить необходимое число в рукопашном бою, вылечить парочку союзников в течение трех дней (то есть матчей), и так далее и тому подобное.

Количество опекаемых — главный повод для гордости, если хотите, измеритель крутости игрока. К тому же чем

Добивания в мультиплеере кажутся более жестокими, чем фаталити Джоэла в одиночном режиме. Видимо, дело в том, что здесь в роли жертвы часто выступаете вы сами.



По большому счету, между «Цикадами» и «Охотниками», которых пачками укладывал в режиме истории Джоэл, разница невелика: что те, что другие напоминают каких-то бандюг. Впрочем, в мире The Last of Us все их напоминают.

Если прокачать скрытность, то в приседе вы исчезнете из зоны «слышимости» врагов.

«Ты перестанешь косить под хипстера со своей идиотской прической, или мне тебя пристрелить к чертовой матери?!»

больше на вашей шее тунеядцев, тем тяжелее их кормить, а потому волей-неволей стараешься играть эффективнее.

По большому счету, этот симулятор председателя районного сельпо — всего лишь замена уровневому развитию персонажа. Пригласить живых игроков в общину нельзя, в нее набиваются либо безликие боты, либо те же боты, но только с именами ваших друзей из Facebook (если вы там, конечно, зарегистрированы).

Никакого особенного преимущества это, конечно, не принесет, но зато наблюдать за окошком новостей станет интереснее. Согласитесь, читать сообщения о том, что какой-нибудь Вася Пупкин из соседнего подъезда свежует рыбу или умирает с голоду, гораздо веселее.

Если же захочется поиграть с товарищами, нужно, как и в Drake's Deception, по старинке собираться в группу по приглашениям, в идеале — приписать к нику общий префикс (хорошо-хорошо, название *боевого клана*).

Честно говоря, удивляет, что в общем чате откуда-то набирается столько маленьких детей, — родители, ау? У игры рейтинг 18+.

Выживание с набега

Боевых режимов всего два: «Набег» и «Выживание». Оба на восьмерых игроков, по четыре за каждую сторону, и оба полностью завязаны на командную борьбу. Но если в «набеге» убитые возрождаются (число воскрешений ограничено), то в «выживании» смерть необратима: одна неосторожность, и ты уже сидишь на скамейке запасных в ожидании следующего сражения. Надо ли говорить, что быть одним из первых очень обидно?

Сама боевая механика почти ничем не отличается от механики в одиночной кампании: первое время все собирают разбросанные по карте ресурсы, мастерят взрывчатку и аптечки, а потом, с оружием наперевес и припасами за пазухой, пытаются найти врагов раньше, чем обнаружат их самих.

Начинается дискотека: гремят выстрелы, раздаются взрывы, предсмертные крики... настоящая бойня. В большинстве случаев побеждает тот, кто настиг противника первым, правда, нередко исход сражения может определить брошенная в грамотном месте «мина» (на самом деле это бомба, но все же) или рукопашный бой.

Поединки, к слову, не потеряли ни грамма брутальности и эффективности, а порой выглядят даже внушительнее, чем разборки Джоэла в одиночном режиме. Обидно только, что для мультиплеера не разработали вменяемую систему контратак. Получается опять же прямо как в Uncharted 3: кто быстрее нажал кнопку удара, тот и победил. Проигрывая в таких схватках, чувствуешь себя неудачливым участником «Своей игры»: ответы вроде бы знаешь, а на «пикалку» нажать не успел.

Прокачка характеристик героя и возможность открывать и улучшать оружие тоже никуда не делась.

■■■

Несмотря на хорошую базу оригинала и симпатичные карты (например, на одной может разразиться снежная буря, во время которой разительно снижается видимость и ослабляется «слух»), позже все-таки становится очевидно, что мультиплеер сделан скорее для галочки.

Постепенно начинают раздражать мелкие недочеты. Так, например, автобалансировка команд любит подкидывать сюрпризы, выставив «зеленых» новичков против четверки действительно опытных игроков. Да и контент не помешало бы увеличить. Два режима и семь карт — это несерьезно. ■

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

1 Держитесь вместе с союзниками.

Банально, согласны, но многие почему-то предпочитают изображать супергероев и неизбежно проигрывают. Несколько человек сильнее одного. Эта аксиома работает как в жизни, так и в The Last of Us: выживаемость в группе заметно выше. Товарищи поднимут вас на ноги при ранении и защитят в меру сил. При условии, конечно, что в случае чего вы сделаете для них то же самое.

2 Не выпрямляйте спину.

Движение на полусогнутых уберет вашу пиктограмму с миникарты, к тому же целиться, сидя на корточках, гораздо удобнее. А вот исчезновение со «слухового радара» передвижение гуськом не обеспечит.

3 Не ленитесь помечать врагов.

Если посмотреть на приглянувшегося соперника и нажать на правый стик, ваш герой издаст боевой крик половозрелого орангутанга, а над противником еще какое-то время будет гореть цветная метка (стены ей не помеха).

4 Устраивайте ловушки у ящиков с запчастями.

Как правило, в начале раунда все несутся именно к ресурсам (их расположение помечается на мини-карте). Добежали первым? Поставьте рядом бомбу и засядьте неподалеку!

5 Быть мерзавцем не всегда полезно.

Конечно, рукопашные добивания крайне зрелищны и все такое, однако в момент проведения атаки вы сами становитесь беззащитным, а враги не дремлют — возьмут да нашпигуют пулями.

Олег Чимде

Редактор «Игромании.ру»

Наверное, если бы The Last of Us была фильмом, то не получила бы столь лестных отзывов. Да, история Джоэла, потерявшего дочь, и девочки Элли, которая смогла ее заменить, не нова. Почти каждый сюжетный ход где-то уже был раньше. А рядом с «Дорогой» Кормака Маккарти и одноименной экранизацией «Одни из нас» кажется наивной историей, слепленной по всем канонам жанра. Словом, сам сюжет не удивляет. Но удивляет его подача. В видеоиграх наконец-то появилась правильная работа со сценарием.

В The Last of Us нет привычной для индустрии (и обычно прощаемой) сюжетной глупости, каждый диалог — эмоционален, каждый поступок — логичен. И да, это тот редкий случай, когда геймплей и повествование не соперничают друг с другом за внимание игрока. Обычно как бывает: вот вам ролик с накалом страстей, теперь — перестрелка, а потом — здоровенный босс. Но не в этот раз. Ура! Доросли наконец.

The Last of Us совсем не хочется оценивать по каким-то параметрам, не хочется говорить, что ей удалось, а что — нет. Это удивительно цельная игра, которой ничего не мешает. Таких игр — единицы. Если вообще есть.

Максим Бурак

Автор «Игромании»

The Last of Us — идеальный пример того, какие видеоигры должны появляться на платформах в конце поколения. Новое творение Naughty Dog выжимает из PS3 все соки, по-новому обыгрывает модные веяния последних лет (выживание, зомби-апокалипсис) и устанавливает новую планку качества для игр высшей лиги.

Но даже несмотря на графику и эталонный уровень исполнения, главной чертой The Last of Us все же остается подход к повествованию. Сценарий реализуется по четко прописанным канонам, что не дает назвать его оригинальным или уникальным, но именно из-за этого он и кажется максимально честным и правильным. История вышла весьма предсказуемой, но настолько темной и мрачной, что каждому важному повороту так или иначе удивляешься... и испытываешь от этого отвращение.

Здесь нет никакого волшебства и чувства надежды, а лишь честная демонстрация того, во что превратятся люди, если современный уклад жизни развалится, а новый, по очевидным причинам, будет слишком фрагментированным и ненадежным.

The Last of Us — это большая ода эгоизму и жестокости, которые есть внутри каждого человека. Тем вещам, о которых мы осознанно забываем, набросив на себя покрывало цивилизованности. В видеоиграх не часто рассказывают такие суровые, неприятные и в то же время захватывающие истории, поэтому ни в коем случае не пропустите.

Алексей Пилипчук

Автор «Игромании»

В который раз вынужден признать, что в Naughty Dog работают какие-то волшебные, уникальные люди. В то время как многие раз за разом изобретают велосипед и из кожи вон лезут, чтобы их творения запомнились хотя бы на пару недель, создатели The Last of Us, похоже, даже и не пытались оригинальничать. Но при этом умудрились подарить нам чуть ли не самую свежую и потрясающую игру на свете.

В то же время подчеркну следующее: сюжетные ходы, персонажи, геймплей, визуальный стиль, даже некоторые сцены — вторичны, разработчики не придумали почти ничего своего. Зато чужие идеи реализовали так, как сейчас не по силам никому. Давно знакомые типажи здесь оживают и раскрываются совсем с другой стороны, а благодаря не свойственному играм уровню режиссуры поднадоевшие моменты умудряются удивлять и трогать. Даже устаревшая механика заиграла в руках Naughty Dog новыми красками.

Отдельно скажу о мире. Постапокалиптическая Америка мгновенно пленяет своей красотой и таинственностью. Здесь есть на что посмотреть (даже самая незначительная комнатка прорисована едва ли не лучше, чем тронные залы из какой-нибудь дорогой RPG), есть куда пойти, есть кому набить морду, в конце концов. Одна из лучших игр для PS3.

Линар Феткулов

Редактор «Игромании»

Про подачу сюжета коллеги все верно сказали, не буду повторяться. Помимо прочего, у меня вызвало восхищение то, как мастерски разработчики удалили швы между разными элементами геймплея.

Вы полностью растворяетесь в прохождении, не ощущаете пауз — это высший пилотаж игрового дизайна. В начале скриптовой сценки продолжаете давить на стик, не веря, что уже ничем не можете помочь летящему в пропасть Джоэлу — а вот скрипт кончается, но вы всё сидите с открытым ртом, забывая, что пора включаться в действие.

Головоломки логичны, исследование мира намертво увязано с прокачкой и созданием предметов, а боевая система в некотором смысле гениальна. Так плавно и адекватно перестрелки не перетекали в рукопашную ни в одной другой игре. Есть тысяча поводов перестать стрелять и схватиться за верную биту: враг подошел слишком близко, кончились патроны, не успел перезарядить. Наконец, вас, быть может, просто схватили сзади и начали душить — придется драться.

То, как ненавязчиво разработчики подталкивают нас к безумным и свирепым дракам, достойно какой-нибудь научной диссертации на тему геймдизайна и контроля действий игрока. Казалось бы, ну вот он, пистолет, и даже патроны для него есть, кто же будет махать кулаками в такой ситуации... Будем, никуда не денемся.

ПЯТЬ СТРАШИЛИН ВИДЕОИГР

ПРИРОДА СТРАХА

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

5.

3.

1.

2.

4.

В The Last of Us особенно удались столкновения с незрячими, но исключительно опасными зомби, которые первое время заставляют натурально дрожать от страха и искать к себе подход.

В связи с этим мы решили вспомнить известных, но рядовых монстров из других игр — монстров, способных пощекотать нервы даже самым стойким и непугливым (номера присвоены в случайном порядке).

1 ХЭДКРАБЫ ИЗ HALF-LIFE 2

Далекие от мира видеоигр люди по-настоящему удивляются, услышав, что «такая няшка» может кого-то убить или поранить. Тем не менее эта милейшая и в то же время паскуднейшая тварь способна подпортить немало человеческой крови.

Позаимствовавшее внешний вид у пылевых клещей, а манеры и повадки — у бешеной собаки, это злостное инопланетное существо будет раз за разом выпрыгивать на вас из-за угла, чтобы вцепиться в голову и превратить в безвольного зомби.

Но если простые хэдкрабы отличаются лишь скоростью и маленькими размерами (из-за чего по ним трудно попасть), то более устрашающие черные особи способны изрядно ухудшить состояние жертвы, пустив по ее венам нейротоксин. Один укус вряд ли убьет, но ослабевший герой станет легкой добычей для окружающих. После череды смертей и неожиданных нападений мерзкого писка монстров начинаешься бояться до чертиков.

2 БЕНЗОПИЛЬЩИК ИЗ RESIDENT EVIL 4.

Надев на голову мешок из-под картошки и вооружившись «Дружбой», этот товарищ будет гонять вас из одного конца локации в другой, спокойно выдерживая и целые автоматные очереди, и приемы тэквондо, и даже взрыв гранаты под ногами.

Убить товарища трудно не только ввиду его толстокожести, но и потому что... страшно до жути. От бензопильщика не убежишь: где ни спрячешься, чем дверь ни забаррикадируешь — все равно подберется, гад, и нарубит на неаккуратные кусочки.

3 ВОДНЫЙ МОНСТР ИЗ AMNESIA: THE DARK DESCENT.

В редкой игре можно почувствовать себя настолько беззащитным и потерянным, как в Amnesia, за что стоит благодарить (или проклинать) многочисленных мистических чудищ.

Мы могли бы рассказать про самого первого противника — Бродячего, чья внешность способна повергнуть в ужас даже со скриншота. Но истинное воплощение кошмара — это Кернк, невидимый, обитающий только в воде, но крайне опасный монстр, первая встреча с которым заставила вздрогнуть многих игроков. Убить или просто увидеть Кернка невозможно (разве что определить примерное расположение по брызгам), зато ему достаточно нанести всего пару ударов по хрупкому тельцу главного героя, чтобы отправить того в загробный мир.

4 ВЕДЬМА ИЗ LEFT 4 DEAD.

Это скрюченное создание стало символом игры задолго до ее выхода. Если не злить Ведьму, она так и останется безобидной хныкающей девочкой. Но стоит привлечь ее внимание, как она преобразится в фурию, которая будет преследовать вас до тех пор, пока не уничтожит. И ведь знаешь, что убежать невозможно, но каждый раз несешься что есть мочи, надеясь, что не догонит. Как бы не так.

Ведьма реагирует буквально на все: свет фонарика, шаги, голос в микрофоне, звуки выстрелов. При этом больно бьет и отличается исключительной живучестью. Так что, если у вас в руках нет хорошего дробовика или коктейля Молотова (к которым она особенно уязвима), лучше обходите чудовище в юбке стороной.

5 ПРИЗРАК ИЗ SILENT HILL 4.

«Почему призрак? На его месте должен был оказаться Пирамидоголовый (жуткая медсестра, двуглавый уродец с лицами младенцев-близнецов)!» Согласны — все красавцы как на подбор. Но лишь с точки зрения внешности.

Призрак же непригляден с виду, зато умеет проходить сквозь стены. Стоит только попасться ему на глаза, и он достанет вас всюду, где бы вы ни оказались, будет преследовать до тех пор, пока не убьет.

Когда, задыхаясь от паники, безуспешно прячешься от этого исчадия ада, начинаешь осознавать, что такое настоящий животный ужас.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

В ОБЪЯТИЯХ ГРИБНИЦЫ

ПОЧЕМУ РЕАЛЬНЫЕ ГРИБЫ НАМНОГО СТРАШНЕЕ ТОГО, ЧТО МЫ ВИДИМ В THE LAST OF US

Они способны расти в ядерных реакторах и на неостывших вулканических породах. Они развиваются в горячих серных источниках и забираются на сотни метров под землю. Их споры находят на орбите Земли, а некоторые из них научились подчинять себе другие высокоразвитые организмы. Их, по самым приблизительным подсчетам, более миллиона видов. Но они — чужие! Одновременно похожие и на растения, и на животных, но в чем-то бесконечно далекие от них. Настолько, что их пришлось выделить в отдельное царство. Грибы!

Даже если отбросить гротеск и совсем не преувеличивать, то одних сухих, голых фактов будет достаточно, чтобы поразить воображение любого неподготовленного человека. Грибы, если изучить их чуть поглубже, предстают одновременно чудовищами, гениальными приспособленцами и вообще существами не от мира сего. Потому что они вытворяют такое, о чем мы привыкли читать на страницах остросюжетной научной фантастики, но уж никак не сталкиваться с этим в реальности.

Чтобы детально разобраться в грибах, не хватит и целой жизни. Сегодня мы лишь немного приоткроем завесу тайны и познакомимся с несколькими очень необычными подробностями, которые ученые успели узнать о грибах за полторы сотни лет их пристального изучения.

Наш рассказ будет чуть-чуть несвязный и фрагментарный. Но это полностью обосновано, потому что, несмотря на то, что человек живет бок о бок с грибами с момента, как спрыгнул с дерева и начал перемещаться на двух конечностях, знаем мы о них катастрофически мало. Микология, на-

Кордицепс, проросший сквозь тарантула.

И эта «красота» тоже результат атаки гриба. На какое-то насекомое.

Собственно, за примером далеко ходить не надо. Это модель кликера (щелкуна) из офиса Naughty Dog. Так вот, в реальности грибы вполне могут изувечивать человека до такого состояния. А то и похлеще.

Мы совершенно не хотим вас пугать, поэтому публикуем лишь черно-белую и далеко не самую страшную фотографию с одной из форм микоза. На самом деле грибы способны изуродовать человеческое тело куда серьезней.

ука о грибах, лишь приподняла старое лоскутное одеяло, из-под которого пахнуло таким ужасом и загадками, что обычному человеку туда лучше и не соваться.

Прорастая насквозь

Благодаря The Last of Us чуть ли не весь мир узнал про кордицепс — гриб, который паразитирует в муравьях, в буквальном смысле прорастает сквозь их тело и зомбирует несчастных. Но мало кто знает, что внутри самого кордицепса зачастую паразитирует совсем другой гриб, который работает как защитный механизм: когда кордицепса становится слишком много и он угрожает жизни всех муравьев в округе, этот гриб, грубо выражаясь, кастрирует паразита, благодаря чему колонии муравьев почти никогда не погибают полностью.

Но кордицепс далеко не единственный гриб, разрастающийся внутри животных. Куда менее известны эмпузы (они же — энтомофторы). За смешным названием скрывается настоящий убийца двукрылых насекомых. Споры этих грибов в буквальном смысле выстреливают из плодового тела, когда рядом оказывается, скажем, муха. «Живые пули» вылетают на расстояние до метра, притом что саму эмпузу едва можно разглядеть.

После этого споры прорастают, в теле мухи формируется полноценная грибница, которая через некоторое время выбрасывает на поверхность мушиного тела плодовые тела.

В этот момент поведение мухи меняется. Ее начинает пошатывать, как пьяную, несколько часов она еще ползает, но потом обессиленно падает на землю и умирает. Через некоторое время на запах разлагающейся плоти слетаются другие мухи, которые тут же «расстреливаются» новой порцией спор. В регионах, где эмпуз особенно много, популяция мух сокращается.

Казалось бы, ну и черт с ними, с мухами, ерунда какая? Вот только насекомые — важнейшие участники пищевых цепочек. Не хватает мух — сокращается число птиц. Уменьшается число птиц — увеличивается число насекомых-паразитов, которых не поражают эмпузы... А потом агрономы удивляются, почему целые регионы остаются без урожая.

Исследователи так до конца и не выяснили, как плодовые тела эмпуз «узнают», в какой момент им взорваться. Мало того, что это происходит только тогда, когда рядом проползает муха, так еще и не абы какая, а строго определенного вида. Обычно один вид эмпуз поражает лишь два-три вида двукрылых насекомых. Понятно, что в распознавании жертвы как-то задействованы химические вещества, но вот какие и как именно они работают — пока загадка.

Убийца и защитник

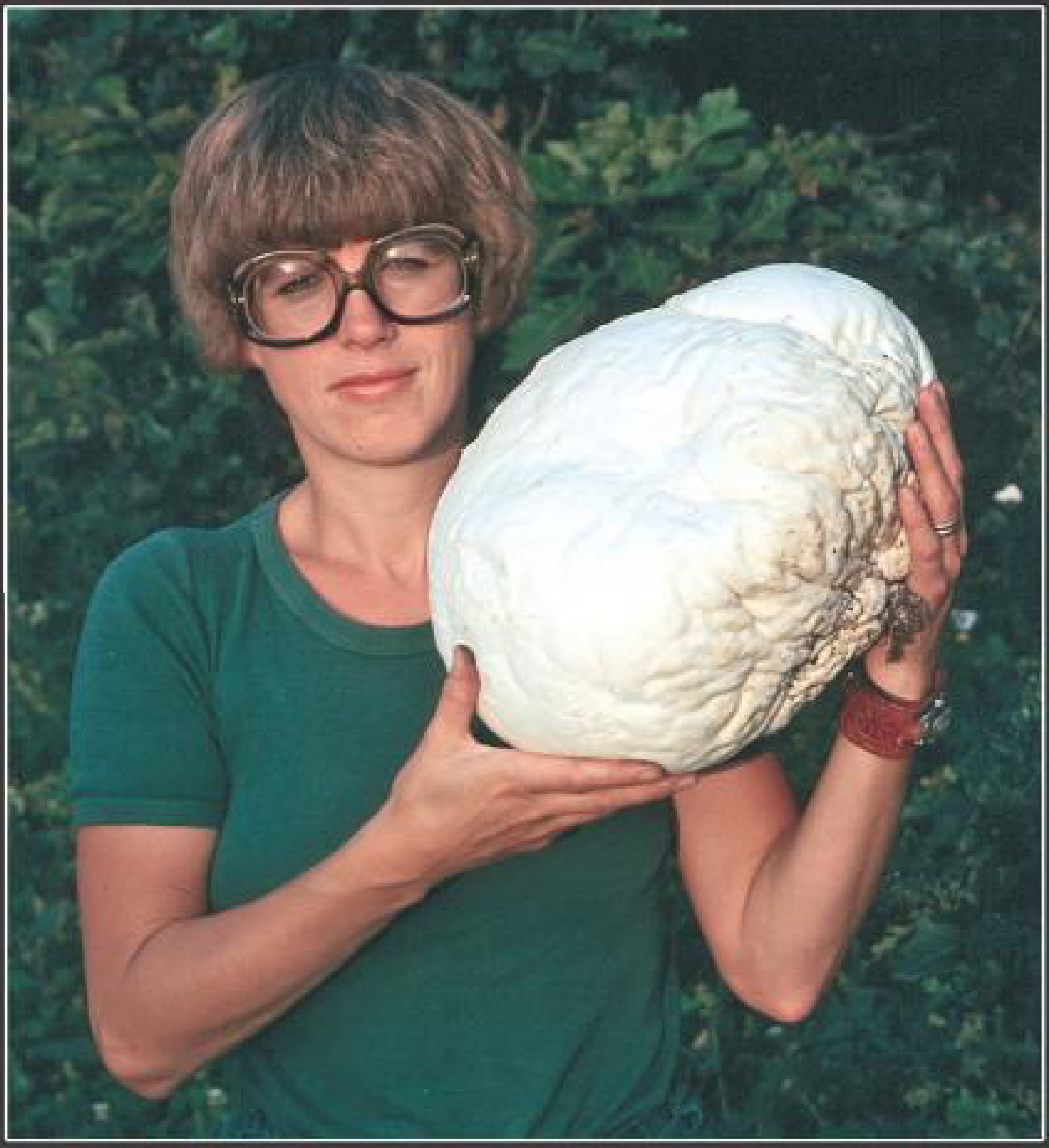
На самом деле грибов, поражающих насекомых, очень много. Есть такие, которые убивают бабочек, некоторые уничтожают пауков, другие — жуков. Но существует среди грибов группа, находящаяся с насекомыми в, не побоимся этого слова, чудовищных отношениях. Речь о септобазидиях. Они, как и эмпуза, поражают маленьких насекомых — щитовок. А вот дальше происходит такое, что всякие там чужие или зерги обзавидуются.

Попав в организм щитовки, спора септобазидия начинает расти. Но делает она это очень медленно и осторожно. Через некоторое время все тело жертвы оказывается буквально пронизано грибницей: масса гриба превышает массу насекомого, но не убивает его, а начинает выделять вещества, привлекающие других щитовок. Через некоторое время септобазидий прорастает ветвистым пологом из еще живого насекомого и формирует большой красивый кокон, который служит... домом для десятков, а иногда и сотен незараженных щитовок. В нем они прячутся от непогоды и хищников.

Гриб защищает свою «паству», но по мере необходимости поражает и «подключает» к грибнице все новых и новых щитовок, чтобы было чем питаться. Представьте себе, если бы на месте щитовок были люди — как бы это выглядело? Вы ходите по разветвленным коридорам здания, но когда дому перестает хватать пищи, он обстреливает вас спорами, и через некоторое время вы начинаете двигаться все медленней, а потом замираете, и из вас начинает расти тело гриба. Но вы все еще живы! А вокруг ходят незараженные люди и сочувственно пожимают плечами: «Ты потерпи, братан, нам же тут тепло, уютно и безопасно. Кто же должен кормить этот замечательный домик». Такой вот чудовищный симбиоз.

Внутри человека

Мы неспроста представили на месте насекомых людей. В иг-



Calvatia gigantean — гигантский дождевик. Может весить более двадцати килограммов, а диаметр шляпки доходит до рекордных двух с половиной метров. Так что на фото еще маленький экземпляр.

Знакомьтесь, темный опенок. Очень вкусный гриб. А по совместительству — самый огромный житель планеты Земля. Площадь грибницы — около 900 гектаров.

рах и фильмах поражение грибами человека обычно подается как нечто из ряда вон выходящее. Если бы! Грибы способны заражать человека столь же легко, как и какую-нибудь муху. В результате формируются сотни самых различных заболеваний, которые медицина объединяет в общую группу — микозы. Хотя общего там почти ничего и нет: просто врачам удобно рассматривать микозы вместе, чтобы помнить, какая группа организмов стала причиной недуга.

По проявлениям же микозы совершенно не похожи друг на друга. Про поражения ногтей и кожи стоп, думаем, все знают — ага, не стоит бегать без шлепанцев в бассейне! Но это лишь самый простой пример. Грибы рода аспергиллум (обычная черная плесень, которая у многих растет в ванной и на кухне, — это они самые и есть) поражают легкие, печень и даже костный мозг. В здоровом организме аспергиллум обычно не поселяется, а вот в ослабленном — запросто. В этом случае заболевание часто принимает системный характер. Страдает кожа — она становится деревянистой и меняет свой цвет с обычного на сероватый или даже черный. Одновременно поражается внутреннее ухо, и человек перестает слышать. Потом гриб поселяется в легких и из них по кровотоку добирается до других органов. Если вовремя не обратиться к врачу, можно запросто отбросить коньки. Ни разу не шутим.

Еще более неприятен гистоплазмоз, вызываемый грибами, которые размножаются на помете определенных видов птиц, летучих мышей и волков. Достаточно вдохнуть зараженный воздух возле этих выделений, и гриб попадет в ваш организм, с током крови разнесется по всему телу и, что самое ужасное, поселится внутри клеток (да-да, гистоплазама — внутриклеточный паразит). Если быстро не пропить курс антибиотиков, то поражаются легкие (почти так же, как при туберкулезе), кишечник и желудок покрываются язвами, разрушаются печень и селезенка, иногда страдает ткань головного и спинного мозга. Смертность не очень высокая, но только в случае своевременного лечения.

Бластомикоз, вызываемый похожим на дрожжи грибом бластомицесом, и вовсе кошмарен. На теле формируются узловатые образования, похожие на огромные прыщи, которые через некоторое время превращаются в язвы. Если запустить заболевание, гриб поселяется в печени и почках, а оттуда добирается и до нервной системы, где формирует опухоли, которые врачи иногда путают с раковыми и, как следствие, назначают неверное лечение. Лучевая терапия, применяющаяся при раке, на бластомицеса тоже действует, но значительно менее эффективно, чем стандартные антигрибковые препараты.

И это только вершина айсберга. Существуют грибы, поражающие половые органы, прямую кишку, глаза, поселяющиеся в костях и даже внутри зубов.

Радует во всем этом лишь одно: в отличие от бактерий, грибы почти никогда не вызывают эпидемий. Самые чудовищные случаи микозов встречаются редко, но выглядят иногда пострашнее, чем самые жуткие разновидности чумы и оспы.

Мы поначалу думали опубликовать в этой статье одну-две цветные фотографии зараженных людей, но потом решили избавить вас от столь ужасного зрелища. Ни разу не преувеличиваем — картинки там пострашнее, чем любой из мутантов The Last of Us. На журнале пришлось бы ставить рейтинг не 16+, и даже не 18+, а «только для врачей, спецназа и безэмоциональных извращенцев».

Грибы-хищники

Шутки шутками, но некоторые грибы — самые настоящие хищники. Это эмпузы просто стреляют в мух своими спорами, а есть такие, которые устраивают для червей и насекомых (правда, очень маленьких) самые настоящие ловушки. Одни набрасывают на червей липкие кольца, пеленают их как в смирительную рубашку, а затем врастают внутрь и «выедают» все внутренности — буквально за несколько часов от червей остается лишь оболочка.

Другие приманивают букашек сладковатыми капельками специальной липкой жидкости, чтобы затем растворить застрявшее насекомое пищеварительными соками. Некоторые виды грибов охотятся в воде, поддевая мелких рачков на специальные гибкие жгуты.

Причем ловчие способности грибов относительно недавно начали применять в сельском хозяйстве: из хищных грибов готовят живые «составы» и распыляют их над полями, пораженными червями и насекомыми. Эдакий естественный инсектицид: весьма эффективный (правда, только во влажную погоду, на солнце грибы быстро высыхают) и совершенно безвредный для человека.

Покоряя планету

Но напугать грибы способны не только своими хищническими замашками и заболеваниями, но и масштабом... Обычно, когда речь заходит о самых гигантских существах на Земле, то вспоминают огромных крокодилов, бегемотов, слонов. Кто-то обязательно назовет кашалота или голубого кита — еще бы,

Кордицепс, выросший прямо из головы муравья.

Подосиновик, снятый во время поездки на Соловецкие острова. Выглядит очень мирно, но кто знает — не вынашивает ли он планы по захвату нашей с вами планеты.

почти 40 метров длины и 200 тонн живой плоти. Самые подкованные вспомнят, что растения тоже живые организмы, а какая-нибудь секвойя высотой под 120 метров весит около 8000 тонн. То есть как 40 самых больших китов.

Но даже самая большая секвойя — малютка по сравнению с самым огромным организмом на планете Земля. И организм этот — темный опенок! Понимаем ваше недоумение, поэтому отвлечемся на небольшой грибной ликбез. То, что мы обычно называем грибами и собираем в лукошко, на самом деле лишь плодовые тела, которые нужны грибу для полового размножения. А образует эти плодовые тела — грибница, она и является, по сути, грибом, а вовсе не ножки со шляпками.

И вот как раз грибница может быть просто гигантской. Даже всякие там сыроежки, белые и лисички разрастаются порой под землей на десятки и даже сотни метров. Грибница представляет собой единую, генетически однообразную систему. Так что, срезая какой-нибудь подосиновик на опушке леса и где-нибудь в глухой чаще, вы, может статься, имеете дело с частями одного и того же гриба.

Так вот! Грибница темного опенка, растущего в одном из орегонских лесов, простирается почти на 900 гектаров... И это все — еще раз повторимся, чтобы вы прониклись, — одинединственный живой организм! К слову, очень вкусный, но не такой уж безвредный: грибница темного опенка не дает расти другим видам грибов и умело присасывается к корням деревьев, выпивая из них соки.

Если переводить на массу, то получится не так уж много: по прикидкам ученых, вес всей грибницы едва достигает 1000 тонн (то есть как пять синих китов или одна восьмая крупной секвойи). Но каков размах!

Если же говорить о самых крупных плодовых телах грибов, то тут несомненные лидеры — всем нам известные дождевики. Те самые смешные белые шарики, которые в спелом состоянии можно раздавить ногой, после чего полетит коричневая пыль. Самое крупное из достоверно зарегистрированных плодовых тел дождевика имело диаметр два с половиной метра (гриб был выше человеческого роста!) и весило около двадцати килограммов. На такой шарик не то что не наступишь — на него забраться-то непросто.

■■■

Нам очень хочется завершить разговор о грибах на какой-то нестандартной, но веселой ноте. Поэтому не будем писать банальностей, а расскажем еще два интересных факта, которые многие не знают.

Факт первый. Если пожарить таракана (или любое другое насекомое), то в источаемом им аромате можно будет уловить легкую грибную нотку. Вызвано это тем, что в состав стенки грибов входит полисахарид хитин, из которого состоят покровы всех насекомых.

Факт второй. Дрожжи — тоже грибы. О том, что дрожжи «поднимают» тесто, знают все, кто хоть немного знаком с кулинарией. Но лишь немногие деревенские шалуны в курсе, что если в жаркий день бросить пачку дрожжей в уличный туалет и подождать несколько часов, то дрожжи и содержимое сортира тоже «поднимут». Вспенившаяся зловонная масса вскарабкается до уровня туалетного очка, перехлестнет через край и доставит немало радостных минут хозяину. Только, пожалуйста, не шутите так с соседями, просто сами будьте начеку. ■

ЖАНР
ЭКШЕН, РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ
SONY
РАЗРАБОТЧИКИ
MARVELOUS AQL
SCE JAPAN STUDIOS
ПЛАТФОРМА
PS VITA
САЙТ ИГРЫ
1CSC.RU/GAMES/PS-VITA/21826-SOUL-SACRIFICE

Soul Sacrifice

Тлен к тлену

Ян Кузовлев

Soul Sacrifice можно смело назвать одной из самых депрессивных и мрачных игр этого года. Наш герой — никто и ничто. Беспомощный и бесполезный узник в клетке. Вокруг — ничего, кроме других клеток.

Заточенных в них людей по одному вызывают к подозрительного вида колдуну, лицо и рука которого покрыты множеством глаз, — от такого красавца точно не спрячешься! Могущественный чародей вытягивает из пленников душу и сознание. От криков стынет кровь в жилах. Опасения вызывает и тот факт, что рано или поздно настанет наша очередь.

МИРА БОЛЬШЕ НЕТ

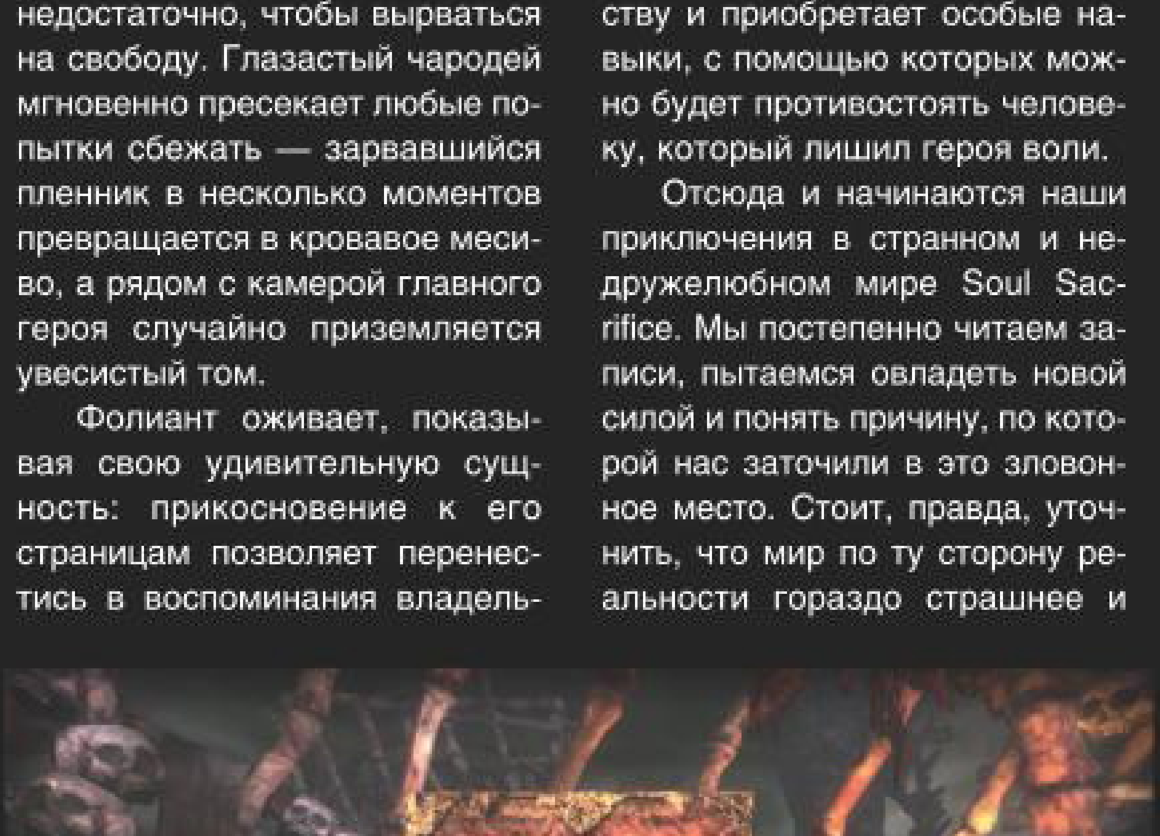
В клетке повсюду склизкая биомасса, а по полу разбросаны чьи-то кости и черепа, из пустых глазниц которых, кажется, вылезают опарыши. Персонаж настолько изможден, что толком не может встать на ноги, только ползает по камере среди гнили и отчаянно пытается придавить многочисленных тараканов. Это единственные существа, у которых он в силах отнять жизнь.

По счастливой случайности один из узников решает совершить побег. Выясняется, что он умеет немного колдовать, но недостаточно, чтобы вырваться на свободу. Глазастый чародей мгновенно пресекает любые попытки сбежать — зарвавшийся пленник в несколько моментов превращается в кровавое месиво, а рядом с камерой главного героя случайно приземляется увесистый том.

Фолиант оживает, показывая свою удивительную сущность: прикосновение к его страницам позволяет перенестись в воспоминания владельца, некогда могущественного мага. Переживая эпизоды из жизни автора дневника, читатель постепенно учится колдовству и приобретает особые навыки, с помощью которых можно будет противостоять человеку, который лишил героя воли.

Отсюда и начинаются наши приключения в странном и недружелюбном мире Soul Sacrifice. Мы постепенно читаем записи, пытаемся овладеть новой силой и понять причину, по которой нас заточили в это зловонное место. Стоит, правда, уточнить, что мир по ту сторону реальности гораздо страшнее и

Все очень плохо. До нас здесь находилось четыре человека как минимум. Совсем не хочется думать о том, чем покрыт пол в клетке.



Бросать говорящую книгу на пол и выслушивать, что она на это скажет, — отдельное развлечение.

Со временем подношений становится слишком много: основные заклинания разделены на несколько элементов.

неприятнее самой вонючей клетки. Хорошо хоть, что у героя есть гид — фолиант по имени Либром, кроме истории своего владельца, содержит сведения о различных чудовищах, местной мифологии и географии.

СКАЗКА НА НОЧЬ

Все странички дневника пропитаны болью и страданием. В отличие от **Monster Hunter**, где о чудовищах дают только поверхностные знания (такой-то дракон любит жить в пещерах и потому слепой, такой-то уродец предпочитает жить у водоемов...), в Soul Sacrifice даже про самого обычного монстра написана пара страниц.

Орки здесь, к примеру, произошли от котов. Домашние любимцы заметили, что в мелких зверьках таится колдовская сила, и начали на них охотиться, понемногу приобретая волшебные свойства. Но в итоге что-то пошло не так, они мутировали в бесформенное нечто и стали падальщиками, а потом пошли против людей.

С боссами похожая ситуация — за каждым серьезным чудовищем стоит самая настоящая человеческая трагедия, в которой кто-то неизбежно поддался дьявольскому соблазну.

Незаконнорожденную дочь одного графа отбирают у матери, куют для нее металлическую рогатую маску и отправляют в лабиринт на верную смерть. Без родного чада женщина сходит с ума, а супруга графа лишь усугубляет ее боль, устраивая травлю. Спустя несколько лет девочка все-таки выбирается из заточения, сгорая от желания поквитаться со своей обидчицей.

Как по волшебству, перед ней, словно Грааль, появляется чудо-чаша и обещает наделить девушку великой силой, но взамен требует пожертвовать чем-то очень важным. Бывшая узница лабиринта, ослепленная жаждой мести, предлагает родную мать, которая тут же, корчась от боли, превращается в обезображенный топор с искаженной гримасой на лезвии. Дочку также постигают страшные метаморфозы: тело ее деформируется, а к лицу приваривается рогатая маска.

Новоявленное чудовище вмиг жестоко убивает графа и его жену, но на этом не останавливается. Мать не вернешь, внешность тоже, а потому остается только приносить страдания другим в попытке утолить неуходящую ненависть. С тех самых пор обезображенная девушка скитается по окрестностям и убивает счастливые семьи.

Два одинаковых подношения можно соединить в одно. Поначалу будет расти только количество использований, а потом и мощность заклинания.

Так, если что, в Soul Sacrifice объясняют происхождение минотавра.

НЕЛЕГКО БЫТЬ КОЛДУНОМ

Именно на крупных чудовищ вроде минотавра охотятся волшебники — то есть мы с вами. Роль у нас исключительно карательная: очистить землю от скверны, одержать победу над демонами, побороть зло. Чтобы стать полноправным колдуном, во время обряда посвящения приходится убивать других магов, вырывать и поглощать души грешников и в целом вести себя решительно и жестоко.

Дневник содержит несколько историй. В побочных миссиях рассказывают, как главный герой выполнял поручения старших волшебников, а сюжетные сосредоточены на том, как владелец Либрома, уже опытный маг, постепенно сходил с ума. Так мы можем увидеть две стороны одной медали.

Каждая глава дневника — отдельный набор небольших уровней-эпизодов с разными заданиями. Обычно от вас требуется убить некоторое количество монстров или столкнуться с особо крупной тварью. Во время битв вся поэзия и тонкая печаль исчезают со страниц книги: колдуем и убиваем монстров, как и в любой другой action-RPG.

Строгое разделение на небольшие этапы сделано специально с расчетом на портативность Soul Sacrifice. В отличие от Monster Hunter, задания здесь намного короче и драться с чудищами по тридцать-сорок минут от вас не требуется. В остальном процесс уничтожения крупных тварей сходится.

У боссов есть паттерны атак, которые время от

Сложность в Soul Sacrifice пониже, чем в Monster Hunter, но, опять же, все зависит от вашего выбора.

Королева эльфов — один из немногих боссов, который выглядит достаточно приятно. Но ее внешность не должна обманывать — многорукая женщина ворует детей.

времени меняются. Скажем, гигантский циклоп с трезубцем, который в прошлой жизни был кузнецом, но пожертвовал глазом, чтобы мастерить идеальное оружие, поначалу очень неповоротлив. Но может замолотить по своему трезубцу, после чего из него начнут бить смертоносные лучи.

К монстру можно подобрать несколько разных тактик. Кому-то будет проще уворачиваться от лучей и редко подбегать с ударом. Любители дальнего боя могут попытаться сломать трезубец — для этого нужно несколько раз метко попасть в око на лезвии. Стало совсем худо и терять, по сути, нечего? Тогда лучше заглянуть смерти в глаза и как следует приложить циклопа в тот момент, когда он раскаляет свое оружие добела. Так получится сорвать атаку и продержаться в живых немного дольше.

Приведенный пример распространяется не только на циклопа, но и на остальных боссов. Во время боя постоянно придумываешь, как эффективнее избежать ответных атак, ищешь у монстра слабые места.

К сожалению, рано или поздно выполнять однообразные квесты надоест. Даже несмотря на то, что бестиарий в игре достаточно обширный и список приключений постоянно пополняется бесплатными DLC, некоторая монотонность (убей босса, убей n врагов, собери артефакты или все вышеперечисленное, но с временным лимитом) может все равно оттолкнуть.

К счастью, игрока заставляют принимать решения не только на этапе выбора эффективной тактики.

ЗЛО ПОБЕДИТ ЗЛО

В Soul Sacrifice нет привычного получения опыта. При убийстве врага мы можем сделать выбор: либо отпустить его душу, либо поглотить. Если выбрать путь истинного безумца, повернутого на насилии и власти, герой превратится в ужасающую машину смерти с мощными заклятиями, если перейти на «светлую» сторону — в аватар добра. У положительных (назвать их «добрыми» язык не повернется) волшебников с колдовством дела обстоят несколько хуже, зато они крепче здоровьем.

Определиться со стилем прохождения лучше как можно заранее: сбалансированный подход здесь не работает, любой «многопрофильный» колдун будет посредственностью на фоне узкоспециализированных коллег.

Чем опытнее становится чародей, тем сильнее преображается его рука. На нее наносятся специальные татуировки-сигилы, которые улучшают характеристики и усиливают определенные типы заклятий (плюс к защите, у ледяной атаки выше шанс заморозить и т.д.).

Тату открываются постепенно и обзаводятся дополнительными эффектами в зависимости от мировоззрения владельца. Некоторые знаки бесполезны для «злых» персонажей, но зато вдвойне эффективно работают у «добрых».

ПРОКЛЯТЬЯ И ОБЕРЕГИ

Знания о чарах волшебники черпают не из книг, а через подношения — заряженные магией предметы, использование которых принесет чудовищам много боли. Кровь мученика позволит колдуну жертвовать своим здоровьем, забрызгивая монстров смертоносной алой жидкостью, а яйцо феникса даст возможность метать огненные шары.

За балансом тут следят — бесконечно метать условные файерболы не выйдет. Обычно волшебного предмета хватает на 5-6 залпов, после чего им получится злоупотребить еще раз, но при этом он неизбежно сломается. В такой ситуации выбор между поглощением душ или их освобождением приобретает новый смысл. Злые действия немного восстанавливают количество использований у подношений, а добрые — запас здоровья.

Всего на задание можно взять до шести артефактов. Способов навредить — невероятное множество. Колдунам под силу призывать

Огненные шары в Soul Sacrifice бьют по параболе, и попасть таким в мелкую тварь невероятно сложно.

Трансформация в огромный булыжник позволяет пару раз со всей силы впечататься в босса и, при некоторой удаче, сбить ему атаку.

из оберегов острые лезвия и запускать их во врага или вызывать перед собой защитный барьер. Любители ближнего боя могут использовать клинки разных стихий, позволяющие наносить реактивные удары, которым позавидует персонаж любой jRPG. Словом, выбор богатый, задействовать в одной битве сразу весь арсенал не получится. Но почти каждому приему когда-нибудь, да найдется применение, бесполезного колдовства в Soul Sacrifice нет.

В наиболее критические моменты можно произнести так называемое запрещенное заклинание — пожертвовать своей кожей, чтобы враги вокруг загорелись адским пламенем, или расстаться с рукой ради того, чтобы опутать монстра раскаленной цепью и держать, пока его избивают союзники. Волшебство подобного толка калечит персонажа, что отражается на характеристиках. Без кожи пропускать удары вдвойне больнее, а без руки не получается черпать магическую силу из татуировок-сигилов.

ВСЕ ТВОИ ДРУЗЬЯ МЕРТВЫ

По уровням разбросаны места силы, в которых можно перезарядить магию, призвать себе на помощь барьер или оружие, — но быть бескомпромиссным мерзавцем чаще всего оказывается эффективнее.

Простой пример. Положительные герои могут заводить друзей. Если какого-нибудь босса пощадить, он может стать для вас союзником. Сражаться бок о бок с компаньонами намного проще — они отвлекают внимание особо сильных чудовищ на себя, а вы в это время можете сосредоточиться на массовке.

Но если однажды товарища покалечат, то вам придется решать: либо рисковать и потратить половину здоровья на его лечение, либо пойти на жестокое предательство и бросить беспомощного. Во втором случае за ваш беспринципный поступок заплатит не только друг, но и все монстры на уровне.

Как видите, выбор весьма неоднозначен, тем более что кинуть могут вас самих — злые союзники церемониться не будут. Если всю дорогу компаньон выражает недовольство по поводу вашей излишней правильности, знайте — добром это не кончится. Подведет или бросит.

Отдельный интерес возможность жертвовать друг другом представляет в многопользовательской игре. Сразу же переосмысливаешь всю механику, стараешься лишний раз не высовываться — иначе съест не босс, а свои же. Когда есть что терять, ощущения от игры становятся совершенно иными. Таким образом Soul Sacrifice доносит до игрока нехитрую мораль: за все необходимо платить.

■■■

Soul Sacrifice можно было бы назвать выдающейся игрой, если бы не тот факт, что все принятые вами решения можно спокойно изменить. Хотя наш герой и сидит в клетке, в его силах не только давить тараканов, но и немного переписывать дневник. Менять внешность и пол колдуна в приключениях, легко перескакивать с одной ветки квестов на другую, отменять полученные уровни, обращать вспять последствия от «запрещенных» заклинаний, чинить сломанные подношения и так далее. За переписывание прошлого приходится платить слезами — время от времени из глаз дневника Либрома капает жидкость Лакрима. Недостаток в Лакриме вы вряд ли испытаете, а значит, при желании действовать можно необдуманно и безнаказанно, из-за чего важность вашего выбора становится несущественной.

Мы бы посоветовали играть «честно» (не отменять свои действия, поступать по ситуации), но тогда вы пропустите разные квесты, да и сама идея «запретных» заклинаний предполагает, что вы будете обращать эффекты от них вспять после использования.

Но, даже несмотря на монотонность геймплея и возможность изменять свои решения, это одна из лучших игр на PS Vita. В ней невероятное количество контента, крайне детально проработанный мир и бестиарий. На портативной консоли есть проекты в схожем жанре, но в сравнении с Soul Sacrifice они с треском проигрывают.

В конце концов, это смелый манифест Кэйдзи Инафунэ, создателя **Mega Man**. Инафунэ ушел из **Capcom**, и серию постепенно забросили. Так вот, в какой-то степени Soul Sacrifice — это мрачное переосмысление творчества японского геймдизайнера. Что в ней, что в Mega Man можно поглощать силу поверженных боссов и жертвовать своей рукой в обмен на мощь. Вы хотели злую и жестокую игру? Получите. А главное — задумайтесь: внутри книги герой — могущественный волшебник, а в клетке он полное ничтожество. Интересно, что думает Soul Sacrifice об игроке? ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✗

ДОЖДАЛИСЬ?

Неприятная игра про страдания, жертвоприношения и грехи в одночасье стала лучшей action-RPG на PS Vita.

ГЕЙМПЛЕЙ	8
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8

РЕЙТИНГ

8,0

«ОТЛИЧНО»

БУРАК МАКСИМ

РАДОСТЬ МАЗОХИСТА

ЖАНР
ПЛАТФОРМЕР
ИЗДАТЕЛЬ
NINTENDO
РАЗРАБОТЧИКИ
RETRO STUDIOS
NINTENDO
MONSTER GAMES (3DS)
ПЛАТФОРМА
3DS
САЙТ ИГРЫ
DONKEYKONG.NINTENDO.COM

Donkey Kong Country Returns вышла на Wii в конце 2010 года аккурат к рождественскому сезону, когда на улицах под веселый звон бубенцов бродили поддатые Санты, а озорные детишки бросали снежки друг другу в лицо. Игра идеально вписалась в дух праздничного чуда, и даже в самой **Nintendo**, смахивая слезы радости, о ней говорили не иначе как о великом возвращении Донки-Конга. И это несмотря на то, что на протяжении последних десяти лет обезьяна в красном галстуке постоянно мелькала в других проектах компании.

Однако в определенном смысле Country Returns действительно вернула нам Конга, вдохнув в его мохнатое тельце новую жизнь так же, как в свое время это сделала **New Super Mario Bros.** с приключениями итальянских водопроводчиков. А началось все с незапланированной встречи Сигэру Миямото и Кэнсукэ Танабэ, на которой они обсудили возможность появления новой игры про гориллу и решили перепоручить вопрос Майклу Келбо, главе **Retro Studios**. Выбор был вовсе не случайным — именно Келбо в свое время курировал разработку оригинального **Donkey Kong Country** от **Rare**, одного из лучших платформеров девяностых.

В продолжении студия не только мастерски надавила на ностальгические чувства поклонников, повторив аудиовизуальную стилистику ранних частей серии, но и положила в основу переработанную механику. До Country Returns правила игрового процесса в Donkey Kong постоянно менялись на протяжении пятнадцати лет, здесь же речь шла именно о переосмыслении канона. Правила — примерно те же, что и во времена SNES, ощущения — принципиально новые. Именно из-за ювелирной работы над оригинальным концептом Country Returns и окрестили долгожданным возрождением сериала.

Это феерический, зубодробительно сложный платформер, где знаменитая горилла пачками разрушает древние храмы, статуи и пиратские корабли, давит врагов, прыгает по лианам, гоня-

Если играть в одиночку, то большую часть игры мелкий Дидди просидит без дела у Донки на спине, но по требованию он помогает старшему перелетать пропасти на своем джетпаке.

Если собрать 100 бананов, разбросанных по уровню, то они автоматически конвертируются в жизнь.

Бегемоты далеко не самые опасные животные, по которым Донки-Конгу доведется прыгать в игре.

В статике та магия, которой наполнена каждая локация игры, совсем теряется, но поверьте — это очень красивая игра.

ет на вагонетках и, черт возьми, путешествует с помощью реактивных бочек. Каждый уровень — произведение искусства, где все платформы до единой расставлены с инженерным расчетом, а защитные механизмы активируются с точностью до миллисекунды. Ну а теперь все это великолепие стало доступно обладателям портативной консоли Nintendo — с дополнительными бонусами и в 3D.

Положи, где взял

Приключения Донки-Конга и его мелкого племянника Дидди, не снимающего красную бейсболку, начинаются с наглого ограбления. Племя Тики-Так, состоящее из злобных музыкальных инструментов (ожившие ксилофоны, барабаны, многоствольные флейты, бубны, цимбалы, балалайки и др.), загипнотизировало всех зверей в округе и заставило их обчистить банановые запасы обезьян, ненадолго прилегших вздремнуть. Проснувшись от щемящего чувства утраты на сердце, герои отправляются в погоню за преступниками.

Преследование растягивается до каких-то неприличных масштабов: вы посетите пляжи, джунгли, руины, горы, пещеры и даже жерло вулкана, где предстоит не только давить и сносить кувырками крабов, попугаев и страусов, но и отважно сражаться с гигантским осьминогом, скелетами динозавров, кротами-шахтерами, обезумевшими обелисками и бродячими кустами, периодически уворачиваясь от выстрелов пиратских пушек. Как и подобает озлобленной голодом горилле, Донки-Конг яростно колотит лапами не только по могучей груди и врагам, но и может садануть по окружению, ломая стены, потолки, шалаши, горы и даже целые уровни.

Темп Country Returns 3D меняется чаще, чем капризы беременной женщины: в один момент нужно сломя голову нестись, перепрыгивая разваливающиеся платформы, и из последних сил цепляться за травяной потолок, чтобы чудом успеть на уезжающий лифт, а в другой — расчетливо совершать каждое движение, боясь сделать лишний шаг и раздавить мирную лягушку. Прибавьте к этому опциональную возможность сбора бананов, монеток и букв из слова «KONG», и вы получите пяток эмоциональных срывов пополам с истерическим смехом на каждом уровне — иначе говоря, идеальный платформер.

Поначалу игра не очень требовательна, но чем дальше вы продвигаетесь, тем более изощренными становятся уровни. Уже на середине от напряжения придется часто делать перерывы, чтобы отдышаться, прийти в себя и вспомнить какое-нибудь новое бранное слово. Ближе к концу Country Returns 3D и вовсе становится просто издевательски хардкорной, едва ли не каждый элемент локации превращается в смертоносную ловушку, и умирать придется по десять раз в минуту.

Retro Studios умело поддерживают интерес игрока, то и дело подсказывая, что делать дальше, а в случае чего даже помогают: если погибнуть пять раз подряд, игра предложит к вашим услугам бронированную версию Донки-Конга, которая, посвистывая, пройдет злополучный уровень за вас. Во многом именно из-за дикой сложности Country Returns 3D невозможно отложить на потом или просто выбросить из головы до тех пор, пока не убьете всех ненавистных боссов и не вернете назад эти проклятые бананы.

Малышей не обижать

Портированием игры на 3DS занималась студия **Monster Games**, которая раньше бралась только за гонки и даже в названии собственного сайта не удержалась от использования слова «Racing». Тем не менее с работой они справились. На портативную консоль Country Returns переехала, лишь слегка похудев графически, но зато разжилась потрясающим стереоскопическим изображением. Герои регулярно перемещаются с переднего плана на задний, улетают то куда-то далеко назад, то прямо игроку под нос — игра здорово смотрелась еще на Wii, а на 3DS, с ее трехмерным режимом, и вовсе выглядит потрясающе.

В портативной версии дебютировал «казуальный» режим, в котором игрокам предоставляются три жизни на миссию вместо двух, более низкие цены в магазине, а также добавлены различные предметы, упрощающие прохождение. Кроме того, в Country Returns 3D появилось несколько эксклюзивных уровней, доступных после завершения основной кампании.

■■■

Два с половиной года никак не сказались на привлекательности игры. Как и в 2010-м, она ощущается даже не актуальным платформером, а совершенно свежим и оригинальным проектом. Несмотря на всю ее сложность, играть в Country Returns хочется запоем, наслаждаясь отличным визуальным стилем и безудержным драйвом. Что ни говори, а Retro Studios умеют возрождать великие серии. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Donkey Kong Country Returns 3D — игра высочайшего качества, которую отличает продуманный и отточенный геймдизайн с постоянными разрушениями и динамикой на уровнях. Один из лучших платформеров последних лет.

Геймплей ★★★★★★★★★★	10
Графика ★★★★★★★★	8
Звук и музыка ★★★★★★★★★★	10
Интерфейс и управление ★★★★★★★	7

Рейтинг

9,0

«Великолепно»

Вердикт

ЖАНР
LEGO GTA

ИЗДАТЕЛЬ
NINTENDO

РАЗРАБОТЧИК
TT FUSION

ПЛАТФОРМА
WII U

САЙТ ИГРЫ
LEGOCITYU.NINTENDO.COM

Максим Бурак

Анекдоты про полицейских

Полицейский — удивительная профессия, вокруг которой сложилось столько курьезных историй, шуток и стереотипов, что давно пора было собрать их все в какой-нибудь развлекательный интерактивный сборник. Студия **TT Fusion**, одно из трех подразделений **TT Games**, за подобную идею и ухватилась, выбрав для ее реализации яркий, но якобы не подобающий глубоким играм LEGO-сеттинг. Возможно, взрослый человек и не станет играть на людях в легендарный датский конструктор. Но это ведь не значит, что на самом деле ему не хотелось бы этим заняться.

За последние восемь лет TT Games выпустили более десятка самых разных игр, собранных из пластмассовых деталей, — здесь и дилогия о приключениях Бэтмена, в которой засветились разные супергерои DC Comics (на подходе игра во вселенной Marvel), и приключения волшебника Гарри Поттера, и авантюры Индианы Джонса, а также экшены по мотивам «Звездных войн», «Пиратов Карибского моря», «Властелина Колец» и многие другие. Несмотря на то, что все они объединены беззубым LEGO-стилем, далеко не каждая из этих видеоигр будет понятна ребенку.

Вот и **LEGO City Undercover** ввиду ее внешнего вида с ходу окрестили аналогом **Grand Theft Auto** для самых маленьких. Дескать, здесь нужно, постоянно бибикая, кататься на несуразных машинках и ради очков сбивать пластмассовые заборы. В то время как в GTA мы грабим старушек под гангста-рэп, катаем проституток на вертолетах и стреляем в гопников из M16.

Безусловно, играть в Undercover сможет и ваш десятилетний племянник, не рискуя уви-

ПОБЕГ ОТ КОПОВ на скелете тираннозавра — один из лучших моментов игры.

ПО СЮЖЕТУ, вам даже доведется поработать личным водителем местного медиамагната.

ГЛАВНОЕ НЕУДОБСТВО ВЕРТОЛЕТОВ: вылезать из них можно только на специальных (и весьма немногочисленных) площадках.

В UNDERCOVER ДОВОЛЬНО МНОГО мини-игр, только все до безобразия простые.

деть там голую женщину или то, как из чернокожего преступника вытекают мозги, но самую важную часть игры он, скорее всего, даже не заметит — искрометное высмеивание современной культуры потребления и десятки кивков в сторону классического кино, современных игр и даже древних легенд.

ЗАХОДИТ КАК-ТО ПОЛИЦЕЙСКИЙ В БАР...

Главный герой, простодушный и честный коп Чейз Маккейн, не успевает вернуться в Лего-Сити после двухгодичного отпуска, как на него сваливается сразу куча проблем. Бывшая подружка попала под программу по защите свидетелей (куда загремела в свое время не без помощи Чейза), неисправимый бандит Рекс Фьюри, которого он когда-то упрятал за решетку, снова на свободе и взялся за старое, а ленивый напарник стал большим начальником и теперь занят не безопасностью города, а поеданием пончиков в личном кабинете.

Игра молниеносно вводит вас в курс дела, знакомит с персонажами и начинает сразу же жонглировать клише самых разных масштабов. Незамысловатая история про поимку беглого преступника и работу под прикрытием превращается в настоящее скетч-шоу, в котором вас ждут глупые блондинки за рулем, клоуны-мафиози и инструкторы кунг-фу, работающие сантехниками.

Из каждой сцены пытаются выжать максимум шуток: в тюрьме зеки в пироге проносят не ножовку, а внедорожник размером с дом, в колхозе мы расследуем побег редких свиней, а в музее похищаем гигантского динозавра, на котором удираем от полиции по всему городу (как-никак, под прикрытием). И когда лицо уже начинает сводить от неисчезающей придурковатой улыбки, в кадр врываются новые персонажи, попадающие в еще более нелепые ситуации.

Сценарий LEGO City Undercover незамысловат и даже банален, но его вытягивает бесчисленное количество смешных отсылок (**Portal**, **Super Mario Bros.**, «Крепкий орешек», «Грязный Гарри», «Титаник», «Матрица», «Старски и Хатч», «Побег из Шоушенка», «Славные парни» и т.д. и т.п.). Это такая игра в игре — угадать все цитаты разработчиков и оценить то, насколько искусно они обыграли оригинал.

Авторам удается удержать интерес игрока отличным чувством юмора, но, к сожалению, оно никак не помогает той части игры, которая про открытый мир и исследования.

TOY STORY

В отличие от большинства игр про пластмассовых человечков, Undercover базируется на оригинальном бренде LEGO City, который представляет из себя набор тематических конструкторов муниципальных служб и разных сооружений — полицейских участков, больниц, пожарных станций, железнодорожных вокзалов, жилых зданий, строительных площадок и так далее, которые составляют огромный и очень плотно застроенный город. Проблема в том, что используется он лишь для разнообразных, но очень поверхностных побочных миссий. Сюжетные задания к открытому миру никакого отношения не имеют и протекают в тесных закрытых локациях, где нужно решать скучноватые головоломки, крушить элементы интерьера и собирать из полученных деталей новые предметы — все как в остальных LEGO-экшенах.

В остальное же время вам предлагается вылавливать и арестовывать пришельцев, взрывать статуи, летать на петухе через светящиеся кольца или заниматься поиском сбежавших поросят, которых нужно засовывать в специальную пушку и выстреливать ими в сторону фермы, но все это надоедает уже после первого раза. Дополнительные задания никак не влияют на прохождение, не дают серьезных бонусов и совсем не связаны с сюжетом.

Ну и для чего, спрашивается, было необходимо рисовать такой большой открытый мир? Чтобы бегать по крышам и собирать миллионы монеток ради статистики и новой машинки? Спасибо, не хочется. Если в GTA окружение банально интересно разглядывать — копии хоть и не точные, но показывают довольно аутентичную Америку разных штатов и эпох, — то здесь, ну, лего и лего.

По ходу прохождения у Чейза появляются дополнительные костюмы, открывающие новые способности. Форма полицейского, к примеру, позволит использовать гарпун и забираться с его помощью на высокие здания, бандитский прикид предоставит инструментарий для взлома дверей и сейфов, а космический скафандр научит телепортироваться со специальных платформ.

Всего в гардеробе героя окажется девять костюмов, которые мало что меняют в общей картине, но постепенно делают головоломки чуть более изощренными. Использующиеся без намека на выдумку возможности контроллера Wii U (карта, телефон и сканер) погоды тоже не делают.

■■■

В рамках сюжетной кампании Undercover вышла насыщенной и феерически смешной, но внутри всей бутафории с открытым миром прячутся все те же замкнутые уровни с однообразными головоломками и разбиванием игрушечных туалетов. Подобная механика используется в LEGO-играх уже на протяжении черт знает скольких лет и, честно говоря, уже порядком надоела. Пора что-то менять. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

ДОЖДАЛИСЬ?

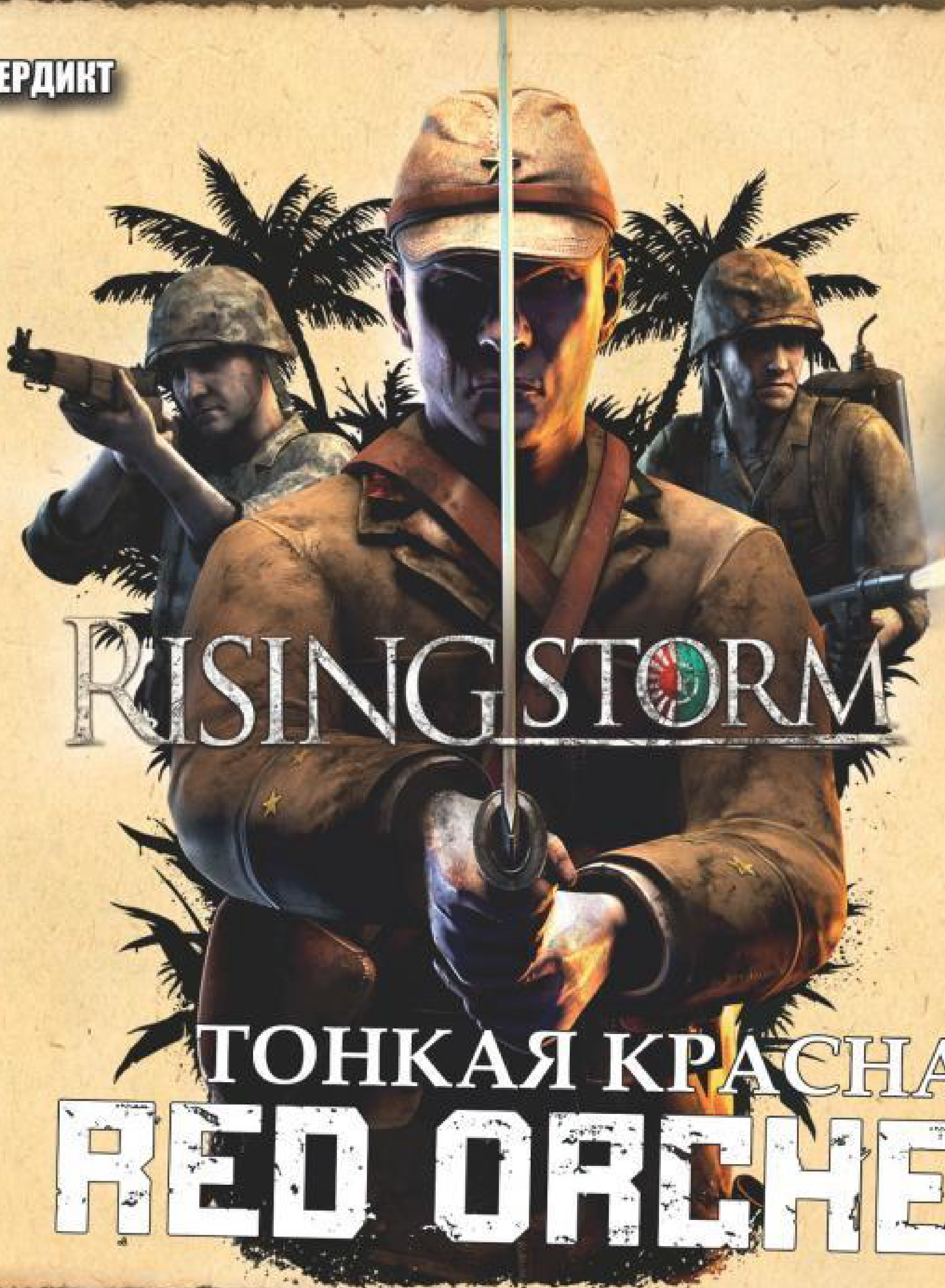
Смешной пародийный боевик, к которому зачем-то приделали открытый мир. Это весьма качественная игра, в которую почти наверняка влюбятся дети и поклонники LEGO, но долгожданного переосмысления классической формулы мы так и не увидели.

Геймплей	6
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	7

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»



ЖАНР
Шутер
ИЗДАТЕЛЬ
1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИКИ
Rising Storm Team
Tripwire Interactive
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет, локальная сеть (до 64 игроков)
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
risingstormgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad, 3 ГБ, 512 МБ видео

ТОНКАЯ КРАСНАЯ ЛИНИЯ
RED ORCHESTRA 2

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

Вплоть до релиза о **Rising Storm** было известно, по большому счету, всего два сколько-нибудь интересных факта. Все знали, что игра создается стараниями поклонников серии, тогда как авторы оригинальных игр, **Tripwire Interactive** (которые, к слову, восемь лет назад сами прославились благодаря полупрофессиональному моду для **Unreal Tournament 2004**), выступают в роли технической и творческой поддержки.

Во-вторых, разработчики часто упоминали о том, насколько радикально в Rising Storm поменяется сеттинг, а вместе с ним и общее настроение серии, и даже геймплей. Мол, классические для жанра городские битвы (например, в том же поднадоевшем любителям жанра Сталинграде) уступят место свирепым сражениям Тихоокеанского фронта, где непременно будут огромные джунгли, японцы со штыками, американцы с огнеметами, минометные обстрелы и другие прелести, волнующие любителей военной тематики. Вот на этом моменте какие-либо подробности заканчивались.

Как теперь выяснилось, дефицит полезной информации был обусловлен одной простой вещью: сообщить о Rising Storm авторам было больше нечего. Половину козырей они раскрыли еще три года назад, когда активно давали прессе интервью по поводу **Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad**.

Праведный гнев

По своей сути Rising Storm почти никак не отличается от предыдущей части. Речь даже не о том, что это все еще жестокий, крайне реалистичный шутер, где под обстрелом ты натурально дрожишь от страха и драматически теряешь самообладание, а выбежав на две секунды из-за стенки, рискуешь скончаться от одного-единственного выстрела врага (или неаккуратного союзника). Сходство присутствует даже в деталях. Движок и картинка — те же самые, что и два года назад, — это не совсем комплимент, хотя поклонникам, наверное, искренне наплевать.

Дебютировавшая во второй части система укрытий — на месте. С мультиплеером все тоже более-менее как раньше: одновременно тактические и нервные схватки на отлично продуманных картах с возможностью выбирать сложность боя (сервера «реалистичного» уровня не дают вам пользоваться интерфейсом, прицелом — и вообще созданы для потрясающе стойких людей).

Зато многочисленные баги и тормоза из Heroes of Stalingrad

Для поклонников сериала с выходом Rising Storm в Steam подготовили сюрприз: сборник Red Orchestra Franchise Pack по цене чуть больше тысячи рублей.

Сервера предлагаются игроку в соответствии с его уровнем игрового развития, так что бояться опытных игроков первое время не стоит.

В Red Orchestra много классического оружия — от винтовки Garand M1 до пулемета BAR. Несмотря на то, что возрождаются игроки довольно быстро, погибать совсем не хочется — уж слишком реалистично выглядят смерти от первого лица.

переносить не стали, что очень радует. Больше никаких зависаний, невесомых ботов, проблем с сетевой игрой и прочих раздражающих ошибок, все оптимизировано и хорошо налажено.

Что касается декораций и их роли в общей картине, то здесь отличия от предыдущей игры налицо. Сражения в Rising Storm протекают на шести огромных картах, в основном — усеянных пальмами участках, где днем порой ничего не разглядеть из-за густого дыма, а ночью не спрятаться из-за вездесущих прожекторов. Больше никаких хитрых маневров на узких городских улочках, действовать надо нагло и рискованно, иначе пристрелят ровно в тот момент, когда решишь аккуратно выглянуть из окопа.

По сути, прятаться и особо осторожничать теперь нет смысла. На открытом пространстве, как правило, быстро получаешь пулю в бок и живешь еще секунд пять (время на перевязку чаще всего отсутствует), зато, усевшись за каким-нибудь массивным камнем, здорово ограничиваешь себе поле зрения и становишься легкой добычей для юрких врагов, любящих подкрасться сзади или с фланга. Беспроигрышных позиций здесь попросту нет. Не зря говорят, что полагаться солдату стоит не только на свои качества и характер, но и на удачу.

Существенно повысить собственные шансы помогают здоровая злость и бескомпромиссность. В бою приходится идти на радикальные меры: тот же огнемет здесь часто используешь не столько как эффективное средство истребления, сколько как мощный рычаг психологического воздействия: языки пламени над головами японцев существенно усмиряют их боевой пыл, а в это время у товарищей появляется возможность зайти со стороны. Правда, вас самих вряд ли кто-то станет охранять. Карты широкие, враг может запросто воспользоваться вашей слепой яростью и вмиг уничтожить при помощи ручных минометов.

Адепты императорской армии, в свою очередь, устрашают американцев штыковыми атаками и душераздирающими воплями (это одновременно и деморализует неприятеля, и позволяет лучше переносить ранения благодаря нахлынувшей ярости) — после комплекса подобных мер противник живет, как правило, не больше нескольких минут.

■■■

С одной стороны, после мультиплеера какой-нибудь **Battlefield 3** здешние схватки выглядят архаично и ненатурально: слабые эффекты, бледное окружение, никакой разрушаемости (к счастью, в игру благоразумно решили не включать технику, иначе выстрелы из танка в непробиваемые валуны смотрелись бы слишком смешно). С другой — когда лично примеряешь на себя роль участника жестоких стычек, где смерть поджидает со всех сторон (на «реалистичных» настройках игра никак визуально не разделяет участников двух армий, смерть от рук друзей вполне обычное явление), думать об этом особо некогда — лишь бы сберечь очередную линию обороны. Или хотя бы не подорваться на растяжке, ловко смастеренной японцами.

Проблема игры лежит совсем в иной плоскости. Не менее острые ощущения вызывала и предыдущая Red Orchestra, и в свете этого не слишком понятно, на что двум, по сути, командам разработчиков понадобилось целых два года — концепция и механика почти не поменялись, красивее игра не стала, внятной сюжетной кампании тут по-прежнему нет. Heroes of Stalingrad и Rising Storm больше всего напоминают две обособленные части одной игры — примерно как две кампании схожей по тематике **Call of Duty: World at War**.

Впрочем, много денег за самостоятельное дополнение у вас не попросят, а владельцы второй Red Orchestra могут опробовать Rising Storm абсолютно бесплатно (правда, без возможности прокачки и с ограниченным числом классов). И наоборот — купившие новую игру люди получают в подарок мультиплеер Heroes of Stalingrad. Так что к издателю сложно предъявлять претензии. Главное, чтобы в дальнейшем серия развивалась чуть более активными темпами, ведь нераскрытого потенциала в механике Red Orchestra до сих пор предостаточно. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✗

Дождались?

Классическая Red Orchestra, но с коварными японцами, джунглями и без танков. Перенеся события на Тихоокеанский фронт, разработчики неплохо освежили серию.

Геймплей ★★★★★★★★☆☆	**8**
Графика ★★★★★★☆☆☆☆	**6**
Звук и музыка ★★★★★★★☆☆☆	**7**
Интерфейс и управление ★★★★★★★☆☆☆	**7**

Рейтинг

7,5

«ХОРОШО»

Данил Калюпа

Marvel Heroes

Халк рубить-кромсать!

Жанр
Hack'n'slash, RPG, MMO

Издатель/разработчик
Gazillion Entertainment

Платформа
PC

Сайт игры
marvelheroes.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
Core 2 Duo 2,1 ГГц, 2 ГБ, GeForce 8800 GT или Radeon 3870
Желательно:
Core 2 Duo 2,9 ГГц, 4 ГБ, GeForce GTX 260 или Radeon HD 4850

За что мы больше всего ценим комиксы Marvel? За неплохие истории, зрелищные схватки и, чего уж там, тонны пафоса. В свою очередь, жанру, к которому принадлежит свежая **Heroes**, все это чуждо. Онлайновые hack'n'slash RPG никогда не отличались изысканным сюжетом, красивая графика для них редкость, ну а с пафосом ситуация совсем печальная. К сожалению, все это верно и в отношении Marvel Heroes.

Бородатый супергероизм

Сюжет крутится вокруг небезызвестного доктора Дума, заклятого врага Фантастической четверки и просто образцово-показательного мерзавца. Дум, как и полагается, не оставляет надежд захватить власть над миром, на этот раз — при помощи могущественного Куба (иногда называют Тессерактом, как, например, в фильме «Первый мститель»). Чтобы претворить план в жизнь, доктор призывает на помощь главных суперзлодеев Marvel, ну а помешать им призваны супергерои из той же вселенной.

Основная квестовая линия под завязку набита самыми замшелыми клише из комиксов и фильмов о сверхлюдях, какие только можно придумать. Практически все «неожиданные» повороты были видены нами столько раз, что предугадать их наперед проще пареной репы.

Зато после ключевых событий, как правило, дают посмотреть небольшой анимированный комикс, выполненный в фирменной рисовке Marvel. Порой ловишь себя на мысли, что продвигаешься по сюжету лишь ради того, чтобы посмотреть очередной первоклассный ролик, — странный стимул, но почему-то работает. Человек-паук отпускает легкомысленные шуточки, Капитан Америка исключительно собран и сосредоточен, а Росомаха вспыльчив и не упускает возможности съязвить (особенно в ответ на колкости Питера Паркера). Все предельно канонично.

Жаль лишь, что за пределами роликов, непосредственно в игре, от всего этого нет и следа. Персонажи большую часть времени молчат, хотя их характерные комментарии пришлись бы очень к месту во время боя. Только представьте, что Дэдпул на пару со Спайдерменом дерется против злодея, желательно — нелепого на вид. Это же бесплатный билет на комедийное шоу!

Из атмосферы выбивает и анимация. Приемы героев полностью соответствуют способностям, описанным в комиксах, но то, *как* они их выполняют, никуда не годится. Ничего общего с той грацией, что можно увидеть в мультфильмах по мотивам или экранизациях. Вся марвеловская братия больше смахивает на кучу манекенов в знакомых костюмах и с узнаваемыми умениями.

Вполне закономерно, что картонная анимация негативно сказалась на зрелищности, а главное — кинестетичности боевой системы. Противники вяло реагируют на атаки, мощь героя почти не ощу-

Модели выглядят симпатично, но в целом графика не впечатляет. Что еще хуже — у игры нет собственного стиля. Даже Drakensang Online смотрится интереснее, хотя она браузерная.

У ремесленника можно улучшить вещь редкого качества до эпического, создать усиливающую смесь и прокачать боевые характеристики костюма, но на полноценную систему крафтинга это не тянет.

Сменить супергероя можно прямо в игре, без прерывания сессии. Самое главное, что инвентарь один на всех. Выпал Железному человеку какой-нибудь лук для Соколиного Глаза — пожалуйста, можно хоть тотчас же переодеть последнего.

Главный источник экспы — избиение врагов в безумных количествах. Иначе никак: за задания опыта почти не дают, а о толковых предметах можно только мечтать.

щается. Что огрей здоровенными кулачищами, что шарахни молнией — один эффект, враг слегка пошатнется, да и все. Не в пример **Diablo 3**, где каждый удар действительно чувствовался нутром.

Чтение по ролям

Если мы играем за именных супергероев, то как обстоят дела с экипировкой? Неужели Шторм сможет расшвыривать противников молотом, а Дэдпул — примерить знаменитую мантию? Если бы. Ни оружие, ни прочие предметы не отображаются на персонаже. Вообще. Хоть как-то изменить внешний вид героя можно только покупкой за реальные деньги альтернативных костюмов (они, по идее, могут выпасть из противников, но происходит это чрезвычайно редко) либо добавлением визуальных эффектов у ремесленника, причем за огромную сумму внутриигровой валюты. Настолько узкие возможности визуальной кастомизации для MMORPG — что-то немыслимое, особенно сегодня, когда менять внешний вид протеже можно в играх почти всех жанров.

Радует, что хотя бы самих супергероев целый вагон — аж двадцать одна штука (поначалу выбираем из шести, остальные открываются по ходу игры). И у каждого собственные ветки талантов, так что можно считать, что в Marvel Heroes больше двух десятков классов. Твердокаменный Бен Гримм ожидаемо исполняет роль танка — умеет переключать на себя внимание противников и усиливать союзников, Циклоп с помощью своего прожигающего взгляда отлично справляется с группами врагов, а Черная Пантера жутко шустрый и постоянно увиливает от атак.

Другое дело, что все скиллы реально прокачать до максимума (в том числе благодаря экипировке — некоторые предметы увеличивают уровень умений), из-за чего отпадает целый пласт всевозможных вариантов развития одного и того же героя. Да и странно, что в Marvel Heroes нельзя поиграть злодеем, — это же сколько интересных ситуаций упустили разработчики.

Злодеи не супер

Устройство мира отдаленно напоминает **Path of Exile**. С баз (аутентичных: например, Старк Тауэр или школы профессора Ксавье) мы перемещаемся в отдельные зоны, где в меру сил восстанавливаем справедливость. Разница в том, что они не строго персональные, а публичные, с сотнями других игроков, сражающихся бок о бок. Но вам они не помешают; как и в **Guild Wars 2**, противников здесь не «своруешь», награду получают все, кто нанес хоть один удар. Гениально просто и жутко удобно.

Локации, следуя лекалам жанра, генерируются случайно. Но не при каждом посещении, как это обычно бывает, а раз в определенный промежуток времени.

На высоких уровнях можно попробовать себя в PvP, но, по словам разработчиков, режим пока в зачаточном состоянии — меняться будет еще долго. Оно и видно. В одной локации постоянно идет война между несколькими командами, но за боевые успехи абсолютно никак не поощряют, а о балансе и речи не идет.

Поэтому главным развлечением опытных игроков становится убийство суперзлодеев. Они встречаются как в обычных квестах, так и в подземельях, а иногда даже просто так появляются на локациях. Увы, где бы с ними ни пришлось сражаться, убиваются боссы на раз-два без применения какой-либо тактики. Способности-то они используют, но от большинства несложно уклониться, а если злодей и попал, можно нарезать от него круги, восстанавливая здоровье аптечками.

Парадоксально, но в битвах с рядовыми врагами проблемы, наоборот, возникают постоянно, особенно в начале игры. Во-первых, они банально берут числом — поди справься с двумя десятками ниндзя. Во-вторых, противники, как правило, ходят хорошо сбалансированными группами. Ящероподобные воины прикрывают магов, а те норовят вас заморозить, да еще и заклинаниями больно бьют. Или солдаты в спецкостюмах постоянно оглушают героя, предоставляя двуногим роботам возможность пожечь вас мощными лазерами. Важно расставлять приоритеты и выносить врагов в правильном порядке, иначе вас ждет фатальный исход.

■■■

В момент написания статьи в игре были жуткие технические проблемы. Она зависала чуть ли не каждые десять-пятнадцать минут и не хотела выключаться по-хорошему — проблему чаще всего решал только выход из системы или перезагрузка компьютера.

Технический брак — последняя капля, которая сводит к минимуму желание играть в Marvel Heroes. Была бы тут полноценная кастомизация и проработанная ролевая система — из игры могла бы получиться недурная альтернатива другим сетевым hack'n'slash, а так — лучше держитесь от нее подальше. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

В Marvel Heroes нет ни одной свежей идеи, а старые реализованы спустя рукава. Игра сможет увлечь только закоренелых поклонников Спайдерменов, Халков и прочих Дэдпулов, да и то ненадолго. Поклонникам hack'n'slash лучше обратить внимание на Path of Exile.

Геймплей	5
Графика	7
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

6,0

«Средне»

Жанр
Puzzle platformer
Издатель/разработчик
Facepalm Games
Платформа
PC
Сайт игры
facepalmgames.com

Алексей Макаренков
Александр Чигрин

Снится ли клонам овечка Долли?

У большинства игроков термин «инди» устойчиво ассоциируется с чем-то необычным, нестандартным и чаще всего хорошим. Потому что многие прошли **Braid**, **Fez**, **Limbo** и, скажем, **Insanely Twisted Shadow Planet**. А это, на минуточку, лучшие инди-игры в нашей с вами галактике.

А ведь на самом-то деле инди-игра — это всего лишь проект, сделанный и выпущенный без издателя. Подобных тайтлов за минувшую пятилетку накопился воз и маленькая тележка, в большинство из этих игр вы не то что не играли — скорее всего, даже не слышали о них.

К чему мы это все?! Да к тому, что инди-сектор игровой индустрии ничуть не меньшая, а, пожалуй, даже большая выгребная яма, чем большой девелопинг с его миллионными бюджетами и громкими рекламными кампаниями. Но и там, и там отличных игр не так уж много.

Про **The Swapper**, разработанный четырьмя энтузиастами из геймдев-студии с говорящим названием **Facepalm Games**, до релиза мало кто слышал. В инди-среде, на локальных фестивалях-междусобойчиках, The Swapper собрал немало призов, но за пределы тусовки информация о нем почти не распространялась.

А потом случился релиз, и те, кто заметили игру в «Стиме» и купили ее, неожиданно обнаружили, что The Swapper можно без суда и следствия заносить в золотой инди-пантеон.

АТАКА КЛОНОВ

Игровую механику, лежащую в основе The Swapper, можно описать буквально в нескольких предложениях. Вид сбоку — как в стандартных платформерах. В самом начале игры в руки главного героя попадает хитроумный прибор, swapping device, который умеет ровно две вещи: создавать клоны героя и... свопать — переносить сознание персонажа в один из созданных клонов.

А вот дальше начинаются нюансы.

С помощью клонирования можно создавать до четырех копий самого себя. Наводите луч свопера на любой участок пространства вокруг главного героя — и, если нет никаких препятствий, получаете своего точного двойника. А потом еще одного, и еще, и еще... Подвох, разумеется, в том, что препятствия чаще всего имеются. Это либо просто стены, либо зоны, освещенные синим светом (именно синие лучи мешают создавать клонов).

Своп тоже штука непростая. Насоздавав клонов, вы можете перенести сознание главного героя в любого находящегося «на линии огня». То есть если, скажем, вы сделали клона на каком-нибудь балкончике, а затем встали под этот самый балкончик, то свопнуться в двойника уже не выйдет — придется обязательно отойти чуть-чуть в сторону. Плюс, опять же, есть хитроумные световые преграды (красные), через которые своп не работает.

Еще одна особенность клонов заключается в том, что они, как только вы их создали, начинают в точности повторять все движения главного героя. Побежали влево — все клоны ломанулись в этом же направлении. Прыгнули — все двойники тоже подпрыгнули. Ну, вы поняли... Заставить клона, например, замереть на месте, когда вы сами движетесь, можно только одним способом — подведя двойника к какой-то естественной преграде. Тогда вы продолжите движение, а клон будет перебирать ногами, уткнувшись в препятствие.

Такая вот сложносочиненная катавасия. Но именно вокруг нее и выстроен интереснейший геймплей.

В ПОИСКАХ СФЕР

По сюжету, персонаж перемещается по лабиринтам огромного космического корабля и собирает сферы (encryption orb), с помощью которых можно открыть проходы в недоступные ранее области. Проблема ровно одна: сферу может взять только сам главный герой — то есть клон, в котором находится душа персонажа. Иными словами, если вы просто создадите двойника прямо на сфере, это ничего не даст. Предварительно в этого клона надо свопнуться.

Вот только мало к какой сфере удается подобраться за

НАШИ ГЛАВНЫЕ ВРАГИ — синий, красный и фиолетовый свет.

КОРАБЛЬ ОЧЕНЬ МРАЧНЫЙ, но иногда и тут попадаются вот такие чудесные оранжереи.

здорово живешь. Чтобы заполучить encryption orb, каждый раз необходимо решить головоломку. Начинается все с простецких вещей: сделать одного клона поближе к encryption orb, перенестись в двойника — все, задачка решена.

Дальше следуют свистопляски с блокирующими лучами, кнопками, пропастями, ящиками, позволяющими забраться повыше, и даже невесомостью.

Буквально через тридцать-сорок минут игры вы доходите до головоломок, которые требуют создавать всех четырех клонов сразу, по-хитрому синхронизировать их действия, точно простраивать маршрут. Иногда даже нужно уничтожать клонов в процессе прохождения головоломки, чтобы добраться до сферы. Это, кстати, отдельная проблема: сами вы уничтожить двойника не можете, он умрет, только если упадет с большой высоты. А пока один из четырех клонов не умер, нового вы никак не сделаете. Поняли, о чем мы? Иногда вам придется заранее понять, что четырех клонов вам не хватит, придумать, как на каком-то этапе уронить одного из клонов в яму, чтобы создать нового клона в нужном вам месте.

Атас полный! На некоторых задачках мозг натурально начинает закипать и сочиться из ушей. Сидишь и чуть ли не на бумажке расписываешь каждое свое действие шаг за шагом. И когда концепция прохождения очередной головоломки, казалось бы, полностью сложилась, обязательно оказывается, что чего-то вы не учли и надо придумывать все с самого начала.

Местами игра очень сложная, требующая полной концентрации внимания. Ваши извилины будут шевелиться как щупальца осьминога, но верное решение придет далеко не сразу. Зато когда снизойдет озарение и вы найдете верную последовательность действий — счастье будет безграничным.

Технически The Swapper — это, по сути, череда таких вот головоломок. Во время решения каждой из них вы испытываете маленький инсайт и с полными штанами счастья несетесь дальше, решать новые задачки. В какой-то момент к световым лучам и кнопкам добавляются фокусы с гравитацией: если раньше вы могли разбиться об пол, упав с большой высоты, то теперь вы столь же легко расшибаетесь еще и об потолок. Это открытие угробит пару десятков ваших клонов на экране и пару тысяч нервных клеток в вашем мозгу.

СИМФОНИЯ КОСМОСА

Разумеется, если бы The Swapper был просто головоломкой, без какой-то конечной цели, мы бы не пищали от восторга, как мыши, нашедшие целую сырную головку. В конце концов, среди инди-игр очень много проектов, крайне нестандартно испытывающих ваше логическое мышление.

Но The Swapper — это еще и потрясающее приключение. По сюжету, космический краулер «Тесей», бороздящий просторы Вселенной в поисках полезных ископаемых, наткнулся на одной из планет на необычные камни. Вскоре выяснилось, что это не бездушные минералы, а разумные существа, Стражи (Watchers), тысячелетиями накапливающие знания.

Контакт с инопланетным разумом не задался: почти вся команда «Тесея» погибает. Главный герой — закованный в стальной скафандр инженер из космической поисковой партии — пытается разобраться в случившемся. По атмосфере The Swapper поразительно напоминает **Dead Space**. Причем с Айзеком Кларком игру роднит не только профессия героя и его внешний вид, но и окружающая героя мрачная, тягучая атмосфера. Какой-то подсознательный, иррациональный страх.

Только пугают нас не некроморфами, а посланиями, которые герой читает на компьютерах, и странными, словно звучащими в голове, потусторонними мыслями, проносящимися в голове персонажа, когда он проходит мимо разбросанных по «Тесею» Стражей-минералов. Но все равно, даже когда ты понимаешь, что никто не выпрыгнет на тебя из темноты, ждешь, что что-то обязательно случится. Это ожидание давит и заставляет иногда нервно поеживаться.

ПАРАДОКС ТЕСЕЯ

Если внимательно вчитываться в строки текста на экране, то ближе к концу игры все происходящее начинает складываться в чудовищную, страшную картину. Концовка же — настоящий апофеоз парадокса Тесея (думаем, вы уже поняли, что название космолету разработчики дали не случайно).

Если вы вдруг не в курсе, то парадокс Тесея (или просто «корабль Тесея») — это философская дилемма, можно ли считать какую-то сущность той же самой, если все ее элементы были поэтапно заменены. Применительно к технике данный парадокс не особенно интересен, а вот если говорить о живых существах... и тем более разумных...

Вот, скажем, если бы человеку можно было пересадить все органы (пока медицина до этого еще не доросла, но когда-нибудь это обязательно случится), остался бы он прежней личностью или нет? Эта тема не раз обыгрывалась в научной фантастике, а вот в играх она встречается нечасто.

■■■

The Swapper, помимо того, что это превосходная и необычная головоломка, заставляет задуматься о главном вопросе жизни, Вселенной и всего такого. И ответ на этот вопрос отнюдь не «42». ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✓
Оригинальность	✓
Легко освоить	✓

Дождались?

Платформер со сложными головоломками, гнетущей атмосферой и сюжетом, заставляющим задуматься о тщете всего сущего.

Геймплей	★★★★★★★★★☆	9
Графика	★★★★★★★★★☆	9
Звук и музыка	★★★★★★★★★★	10
Интерфейс и управление	★★★★★★★★★☆	9

Рейтинг

9,0

«Великолепно»

Алексей Пилипчук

THE NIGHT OF THE RABBIT

Куда приводят мечты

Жанр
Квест
Издатель/разработчик
Daedalic Entertainment
Платформа
PC
Сайт игры
rabbitsapprentice.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,5 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео

Наверное, каждый, будучи ребенком, любил с головой погрузиться в мир мечтаний и грез. Кто-то представлял себя астронавтом, кто-то пилотом «Формулы-1», кто-то джедаем из далекой-далекой галактики, а кто-то хотел стать волшебником и творить чудеса. Юный Джерри Фундук, главный герой The Night of the Rabbit, как раз из числа последних. Каждую ночь он закрывает глаза в надежде, что следующий день положит начало захватывающим приключениям. И не важно, что самой серьезной миссией пока был поход в лес за ягодами, — для настоящих чародеев и это может обернуться чем-то невероятным…

Ассоциации с «Алисой в Стране чудес» неслучайны и дальше только усиливаются. В лесу мальчик встречает прямоходящего кролика, который предлагает ему отправиться в таинственный мир навстречу великим свершениям и волшебству. Правда, вскоре выясняется, что будни магов немного отдают рутиной, ведь The Night of the Rabbit — это классический point & click квест со всеми достоинствами и недостатками, присущими жанру.

Самой магии здесь на удивление мало: изредка мы разучиваем заклинания вроде увеличения растений до огромных размеров или обмана окружающих с помощью иллюзии. В остальное же время, как оказалось, в жизни волшебника гораздо больше забот, чем веселья. Мы разносим почту, организовываем праздники и помогаем зверушкам решать их бытовые проблемы, время от времени вспоминая, что когда-то мечтали о грандиозных свершениях. Впрочем, персонажи получились фактурные, а их шутки то и дело заставляют улыбнуться, не давая заскучать. Вам повстречаются интеллигентный крот-диджей, аналог Перис Хилтон в виде белки-модницы, мыши-рэкетиры, вечно ворчащий гном и много кто еще.

Большинство головоломок сложно назвать изобретательными: собираем и комбинируем предметы, находя им разное применение, — программа обычная. Задачки почти наверняка не вызовут особых затруднений у тех, кто вырос на квестах от **LucasArts**, но новичкам придется туго. Они будут негодовать по поводу странных условностей и того, что любое препятствие можно преодолеть только одним-единственным, предусмотренным разработчиками способом. И способ этот не всегда кажется логичным и последовательным. Трудно сказать, почему пробраться через колючий куст можно лишь с помощью палки, а заклеить конверт исключительно слизью улитки. Видимо, упрямая дань традициям.

Другое дело, что хуже игра от этого не становится. Маттиас Кемпке, создатель The Night of the Rabbit, сделал все, чтобы как можно безболезненнее преодолеть другие болячки жанра, — тут вам и быстрое перемещение, и удачно вплетенная в сценарий подсветка активных точек, и достаточно компактные локации.

И пускай головоломки могут изрядно потрепать нервы, на разработчиков все равно не получается сердиться — мало кто сегодня умеет создавать столь светлые и атмосферные приключения. Почерк Daedalic узнается сразу. Все их игры одинаково романтичные, но при этом сильно различаются как сюжетом, так и визуальным рядом. Если **The Whispered World** сочетала в себе элементы аниме и стиль классической немецкой школы рисования, а **Deponia** напоминала европейские комиксы, то The Night of the Rabbit выглядит словно ожившая иллюстрация со страниц вашей любимой сказки. Мир игры заставляет вспомнить сразу и диснеевскую экранизацию «Винни-Пуха», и **The Whispered World** из «Властелина Колец» Питера Джексона, и ту же «Алису», и даже советскую «Снежную королеву». Мышелесье очаровывает своей замысловатой архитектурой и теплыми цветами, а деревья с пушистыми кронами выглядят столь уютно, что хочется самому прилечь рядом и задремать.

■ ■ ■

В сюжете The Night of the Rabbit нашлось немного места и для драмы, но она здесь скорее для отвода глаз. Что бы ни говорили разработчики, в первую очередь приключения Джерри Фундука предназначены для детей, настоящих и тридцатилетних. Если вы еще не совсем зачерствели и хотя бы чуточку любите квесты, пропустить «Ночь кролика» будет настоящим преступлением. ■

Маленький Джерри — добрый и наивный, как и полагается ребенку. Это вам не Гайбраш Трипвуд, неустанно отпускающий ехидные комментарии.

Но пару раз Джерри все-таки придется проявить характер: несмотря на то, что игра предельно солнечная, место злу нашлось и здесь.

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

The Night of the Rabbit — это билет в детство. Если смириться с привычными жанровыми проблемами, вам откроется увлекательное путешествие по волшебному миру Мышелесья.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 10
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
7.5
ХОРОШО

Жанр
Стелс, головоломка
Издатель/разработчик
Suspicious Developments
Платформа
PC
Сайт игры
gunpointgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Dual Core 2 ГГц, 2 ГБ, 128 МБ видео

Анастасия Шакирова

GUNPOINT

Два измерения вместо трех глаз

Представьте, что у вас есть модное пальто в стиле «воротник до бровей», не менее модная, хоть и слегка помятая шляпа, а также лицензия на кучу противоправных действий — убийство, избиение, взлом дверей и суперсекретных компьютеров. Вы умеете ползать по стенам, зависать под потолком на одном мизинце, метким прыжком сбивать с ног охранников, высаживать бронированные стекла и перепрограммировать кнопки вызова лифтов. Разве не здорово? Жизнь шпиона — сплошные приключения! Особенно в **Gunpoint**, оригинальной смеси головоломки и стелс-экшена.

Правда, вы... как бы это сказать... в общем, плоский. Пиксельный. Да и мир, в котором вам придется орудовать, тремя измерениями похвастаться не может. Зато по дизайну он полностью соответствует классике шпионского нуара. Сами посудите — дождливая ночь, тусклый свет фонарей и высотка, тянущаяся к черному небу. Туда-то нам и нужно.

Ворота здания, разумеется, не распахнуты в ожидании гостей, а искомый компьютер находится вообще за пятью запорами и охраной семи солдат. Но настоящего шпиона такие вещи не смущают, ведь у него есть множество полезных приспособлений, позволяющих, например, бесшумно прыгать или временно отключать вражеское оружие. Но самый крутой гаджет — Crosslink, штука, перенаправляющая электрические цепи. Эта кнопка раньше включала свет? Ерунда, теперь она будет открывать нужную нам дверь. Потом мы снова кое-что поправим, и детектор движения будет выключать лампу на другом этаже. Свет погаснет, охранник начнет нервничать и бегать туда-сюда... тут-то мы его и поймаем!

Головоломок в игре много, и каждую из них можно решить несколькими способами. Как и положено, по мере прохождения задачи усложняются: двери приобретают таймер, охранники надевают силовую броню, из-за которой их становится труднее сбить с ног, электрические цепи множатся и окрашиваются в разные цвета — теперь зеленая кнопка может открыть только зеленые ворота, но никак не синие и не желтые.

Стиль игры оставлен на усмотрение игрока. Можно осторожным и бесшумным призраком облететь здание, выкрав требуемые данные, а можно вырубить (или даже убить) всех охранников, взломать помимо основного компьютера пару ноутбуков и уйти непобежденным.

Герой способен совершать прыжки длиной в пару десятков метров, падать с любой высоты без вреда для здоровья и карабкаться по бетону и стеклу, но учтите, что для фатального исхода достаточно одного ранения. Охранники быстрые, меткие и способны сбить вас пулей даже в полете... В общем, лучше будьте аккуратны и подкрадывайтесь к ним исключительно со спины. К слову, управление шпионом осуществляется не совсем традиционно: мышью рисуем маршруты для прыжка и Crosslink, клавишами передвигаемся и осматриваем местность. Предельно удобно.

Gunpoint благожелательна к игроку и многое ему позволяет: после смерти разрешено вернуться назад во времени на пять или десять секунд без долгой загрузки сейва, переиграв только последние мгновения, ставшие для вас смертельными. Сохраняться посреди задания тоже никто не запрещает, а надоевшие инструкции в духе «используйте молоток для забивания гвоздей» можно легко отключить.

■ ■ ■

Словом, всем Gunpoint хороша, но есть у нее и один минус — она предельно короткая. Затягивающие головоломки не дают шанса отвлечься даже на поход за кофе и бутербродами, из-за чего игра пролетается за считанные часы. Надеемся, что продолжение не заставит себя ждать. Даже спустя дни после прохождения ловишь себя на том, что, войдя в комнату, первым делом подмечаешь на стенах выключатели и думаешь, куда же ведет тот или иной провод. Согласитесь — серьезное достижение для двухмерного инди-проекта. ■

Видимо, не так уж много получают шпионы, раз ездят на метро.

При активации Crosslink мир теряет яркие цвета, зато мы видим то, чего не видят другие, — электрические цепи и активаторы.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Искусная стелс-головоломка, которая запросто увлечет любого игрока, — новаторское управление и замечательные уровни подарят вам несколько занимательных часов.

ГЕЙМПЛЕЙ: 9
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 10

РЕЙТИНГ
8.0
ОТЛИЧНО

Вячеслав Грабский

EXPEDITIONS: CONQUISTADOR

Дилетанты изучают тактику, профессионалы — логистику

Жанр
Стратегия, RPG
Издатель
bitComposer
Разработчик
Logic Artists
Платформа
PC
Сайт игры
conquistadorthegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Dual Core 2,6 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core 2 Duo E8400 или выше, 4 ГБ, 512 МБ видео

Некоторые периоды истории пользуются у разработчиков особой популярностью. Например, среди игроков со стажем мало кто не бежал по Омаха-бич на немецкие пулеметные расчеты (в **Medal of Honor: Allied Assault**, **Call of Duty** или **Company of Heroes**). Иные же эпохи, наоборот, незаслуженно игнорируются. Тем больший интерес вызывают исключения. Молодая независимая команда **Logic Artists** предлагает нам поучаствовать в конкисте — завоевании Южной Америки испанцами. Виртуальные туземцы, правда, не в пример отважнее настоящих, а порох в здешних ружьях, кажется, какой-то отсыревший, но истинный конкистадор преодолеет и не такие трудности.

Expeditions — смесь тактической и ролевой игры. От тактики здесь — бои, управление отрядом и дипломатия. От RPG — возможность вести задушевные беседы с подчиненными и необходимость прокачивать командира. На поле брани вы его не увидите — слишком важная птица, чтобы подставляться под стрелы. Тем не менее характеристики бравого кабальеро будут часто помогать вам в бою, а в некоторых случаях позволят и вовсе избежать сражения.

Игра регулярно подбрасывает случайные события, требующие от вас принятия решения. Как наказать вора? Что делать с неожиданной находкой? Как поступить с пленным индейцем? Expeditions позволяет отыграть закоренелого расиста, религиозного фанатика или милосердного генерала — выбор за вами.

Какими-то поступками полководца солдаты останутся довольны, какими-то нет, но даже самые верные и закаленные ветераны без своевременной доставки припасов быстро теряют присутствие духа. Особенно остро проблема снабжения ощущается в дальних экспедициях за тысячи миль от родных берегов.

Прежде всего — чтобы воевать, нужно оружие. Это ценнейший ресурс, который в Expeditions выступает одновременно в качестве очков модернизации, потратив которые можно улучшить экипировку отряда. Забавно, что сам порох при этом бесконечен.

В отличие от терпения ваших людей. Бойцы периодически страдают от болезней, для лечения которых требуются медикаменты, устают и голодают (особенно пока ваши охотники только учатся и лишь распугивают дичь). Понадобятся и второстепенные ресурсы, такие как веревки и древесина, а то сломается, например, колесо у повозки — и все, ползем с черепашьей скоростью.

Все вышеозначенное добро можно прикупить в испанском форте или поселении индейцев. В случае с индейцами, впрочем, можно прибегнуть к насилию. Воспетое Киплингом бремя белого человека в Expeditions выглядит как тяжелый мешок с награбленным.

Тактическая часть игры, увы, слабовата, а битвы довольно однообразны. Если вы поклонник жанра или любитель настольного D&D, сражения в Conquistador не откроют для вас ничего нового. Все это мы уже видели и не раз, а ведь в игру по столь необычному сеттингу прямо-таки просится оригинальная механика. Инди — оно на то и инди, чтобы мыслить иначе. Запуская игру о войне конкистадоров с индейцами, хочется видеть в ней… войну конкистадоров с индейцами! Сражения должны отражать именно тактику XVI века, которая сильно отличается даже от тактики XV века, не говоря уже о последующих столетиях. В то же время в Expeditions индейцев вполне можно заменить на эльфов, а испанцев — на каких-нибудь космодесантников, и ничего не изменится. Это будет все та же кастрированная D&D третьей редакции.

Тут нет коней, которых туземцы считали чудовищами и панически боялись. Самого понятия страха в игре тоже нет, хотя в реальной истории обратить индейцев в бегство было куда проще, чем перебить. Испанцы обладали куда лучшим вооружением, благодаря чему побеждали даже многократно превосходящие силы врага. Тут же голозадый дикарь по «прочности» часто не уступает солдату в кирасе.

Даже великий уравнитель — огнестрел — ни по урону, ни по скорострельности не отличается от лука. Да что там, вопреки истории и здравому смыслу, пороховое оружие по эффективности уступает даже кинжалу. Вдобавок ко всему, косоглазие у конкистадоров будет похуже, чем у имперских штурмовиков из «Звездных войн». При всем желании повторить судьбу Курта Кобейна у ваших подручных не получится — промажут. Аркебуза может принести какую-то пользу только в руках охотника, и то лишь когда он хоть немного прокачается.

■ ■ ■

Не все экспедиции проходят удачно. Для многих дальнее плавание заканчивается бурей, тропической болезнью или отравленным дротиком, угодившим в спину из засады. Создатели Expeditions вроде бы и добрались до цели, но вместо несметных сокровищ привезли только небольшой ларчик. Спрашивается: а оно того стоило? ■

Индейцы часто используют яд против закованных в доспехи испанцев.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✕ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Игра в необычном сеттинге, который, однако, не раскрывает свой потенциал. Неподражаемая на стратегической карте, Expeditions более чем посредственна в сражениях. В итоге — хорошо, но ничего выдающегося.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ
7.0
ХОРОШО

Жанр
Action-RPG
Издатель/разработчик
NeocoreGames
Платформы
PC, Xbox 360
Сайт игры
devblog.neocoregames.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 1 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео

Сергей Громилин

ВЕРДИКТ

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING

Доктор, у меня Ван Хельсинг

В **The Incredible Adventures of Van Helsing** вам предстоит примерить шляпу сына заслуженного истребителя нечисти, ныне отошедшего от дел. Продолжая семейные традиции, Ван Хельсинг-младший носит широкополый головной убор и длинный плащ, а всем прочим занятиям предпочитает охоту на монстров.

Получив из восточноевропейского региона Борговия письмо с просьбой о помощи, главный герой отправляется в путь, дабы призвать к порядку окончательно распоясавшуюся нежить. В походе по злачным местам его сопровождает призрак леди Катарины — подруги дома Ван Хельсингов, которую в свое время приютил легендарный доктор.

Спутница умна, язвительна и не лезет за словом в карман — то и дело вступает в перепалки с героем и отпускает едкие комментарии по поводу происходящих событий. Игра вообще может похвастаться на редкость бодрыми диалогами, что нетипично для жанра ARPG, где общение героев обычно происходит посредством унылых шаблонных фраз.

Во всем, что касается нарратива и проработки мира, Van Helsing заслуживает всяческих похвал. Умело разбавив готику стимпанком, разработчики создали оригинальный сеттинг, в котором вампиры и оборотни органично сочетаются с паровыми роботами. К тому же **NeocoreGames** филигранно оперируют контекстами, щедро вплетая в повествование отсылки к огромному количеству явлений западной массовой культуры, от общеизвестных фольклорных сюжетов и легенд о короле Артуре до «Монти Пайтона» и «Властелина Колец».

Жаль, что в полной мере получить удовольствие от игры мешают досадные технические косяки: то и дело приходится сталкиваться с вылетами, тормозами и непонятными зависаниями. Правда, есть надежда, что все это «вылечат» патчами. А вот кривому и запутанному интерфейсу уже ничто не поможет.

Вызвать понятное структурированное меню, в котором были бы сведены воедино инвентарь, статус героя и древо умений, здесь нельзя — все элементы разбросаны непосредственно по игровому экрану. Разобраться в хаосе плашек, иконок и индикаторов с ходу не получится даже у самых проницательных. Проблема усугубляется тем, что в игре отсутствует сколько-нибудь внятный туториал, на что жать и где искать те или иные функции, нам предлагают разбираться самим. Управление тоже не самое удобное, но при здешней простой, даже кондовой боевой системе не слишком напрягает — раздражает только невозможность повернуть камеру.

Главный же недостаток The Incredible Adventures of Van Helsing заключается в отсутствии классов. Ладно, пусть играть можно лишь за Ван Хельсинга-младшего, но почему на старте ему нельзя привить разные наклонности? В итоге смысла нет ни в повторных прохождениях, ни в кооперативе: четыре одинаковых героя будут бестолково толпиться в гуще врагов, потому как возможностей для осмысленных командных действий игра не предоставляет.

И почему, черт побери, нельзя было сделать играбельным персонажем Катарину? В сингле она Ван Хельсингу не только спутник, но и соратник. Ее точно так же можно экипировать, прокачивать и использовать в бою, отправлять в город за зельями лечения или возложить на нее обязанности по сбору лута, избавив себя от необходимости лично подбирать барахло.

■ ■ ■

Безальтернативность прохождения наряду с техническими проблемами портит впечатление от очень неплохой игры. В NeocoreGames сделали action-RPG, в которой опостылевшее фэнтези с гномами и колдунами уступило место готичному стимпанку, а персонажи в кои-то веки говорят как нормальные люди, а не нерды-ролевики на съезде в подмосковном лесу. Но отсутствие пусть одного, но очень важного элемента делает бесполезными все остальные. Не бывает плова без риса, не бывает хороших ARPG без системы классов. ■

Разобраться в хитросплетениях интерфейса очень нелегко.

По здешним меркам — это очень малочисленная группа врагов.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Неплохая action-RPG, при создании которой на 100% выложились сценаристы, но неважно сработали программисты и геймдизайнеры.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 5

РЕЙТИНГ
6.5
СРЕДНЕ

Подготовил Максим Иванов

ШЕСТЬ МОБИЛЬНЫХ ИГР, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

THE HOWLER

Платформа: *iOS* **Цена:** *бесплатно*

Играть в **The Howler** лучше всего в одиночестве — не потому, что занятие это постыдное, а потому, что в ином случае вас могут принять за сумасшедшего и упечь в дом с мягкими стенами.

В The Howler вам доведется управлять воздушным шаром при помощи голоса: чем громче звук вы издаете, тем выше поднимается шар. И хотя механика на протяжении всей игры не меняется, в каждой миссии предстоит решать самые разные задачки — от простой посадки на землю до транспортировки грузов.

Звучит не слишком увлекательно, но координировать перемещения летательного аппарата не так-то просто. Игра реагирует на любое изменение в голосе, и если перестараться с громкостью, то шар вылетит за пределы экрана. Ну а «тихони» запросто уронят его или же продырявят, столкнув с острыми шпилями.

Но даже если механика The Howler показалась вам скучной, а кричать в телефон — идиотской затеей (что, в общем-то, не проблема — можно переключиться и на более традиционное управление), игру все равно стоит попробовать ради причудливого визуального стиля.

Действие The Howler происходит в Вильнюсе 1905 года. На месте и величавые монументы, и ветхие соборы, и строительные леса — синдром наступившей индустриализации. Не обошлось и без художественного хулиганства. Например, в одной из миссий место посадки для воздушного шара расположено прямо в раззявленной пасти гигантского волка.

Все уровни нарисованы вручную, по старинке, из-за чего выглядит игра как оживший рисунок: красочно, слегка небрежно, естественно и детально. При желании можно разглядеть каждый штришок — отчетливо видна кисть тонкого художника.

Единственное — собственные завывания в микрофон мешают сосредоточиться на получении эстетического удовольствия. Поэтому перед запуском нужно сначала решить для себя, хотите ли вы поиграть или насладиться великолепными рисунками?

XCOM: ENEMY UNKNOWN

Платформа: *iOS* **Цена:** *$19,99*

Выход **Enemy Unknown** на iOS — важный эксперимент для мобильного рынка. Продажи стратегии определят, появятся ли в будущем и другие порты «больших» игр или же **XCOM** — случай единичный.

Если риск себя оправдает, за Firaxis потянутся и остальные. Привести это может ко многому — улучшению качества (и подорожанию) мобильных игр, приходу в сектор все более авторитетных разработчиков и, чем черт не шутит, свержению монополии **Gameloft** (эх, мечты, мечты).

Firaxis перенесли игру на iOS с минимальными потерями. Это действительно тот же XCOM, получивший от нас девять баллов, но с заметно урезанной графикой. От некоторых анимаций и эффектных ракурсов авторам пришлось отказаться, а дальность прорисовки оставляет желать лучшего: задники, особенно при приближении камеры к персонажам, очень сильно замыливаются.

Но даже с такими упрощениями Enemy Unknown заставляет устройства Apple попотеть: частота кадров иногда проседает, что хоть и не мешает играть, но все равно оставляет неприятный осадок. Сильнее всего это заметно на старых моделях iPhone и iPad — там игра не только подтормаживает, но и серьезно нагревает корпус устройства.

А вот с адаптацией управления Firaxis справились на твердую пятерку. Отдавать приказы бойцам при помощи сенсорного экрана едва ли не удобнее, чем с клавиатуры или геймпада. Масштабирование карты происходит путем простого пинча, а перемещать членов отряда можно, тыкнув на определенный участок локации. Еще один приятный момент — поддержка облачных сохранений. Закончив играть на iPad, вы с легкостью можете переключиться на iPhone и продолжить борьбу с сектоидами уже там.

XCOM — не идеальный порт, но современных игр такого масштаба на iOS еще не было. Будем надеяться, старания Firaxis окупятся и мы увидим на мобильных платформах еще больше качественных релизов. Ну а пока ждем анонса Enemy Unknown для PS Vita — там игру точно оторвут с руками.

HOME — A UNIQUE HORROR ADVENTURE

Платформа: *iOS* **Цена:** *99 руб.*

Однажды мы уже писали о **Home** — двухмерном хорроре, выделяющемся оригинальной концепцией. Творение Бенджамина Риверса быстро завоевало популярность на PC и теперь постепенно перебирается на портативные платформы. Игра уже вышла на iOS, и что-то нам подсказывает, что версии для Android и PS Vita не заставят себя ждать.

Честно говоря, на мобильных устройствах пиксельным ужасам Риверса самое место. На прохождение у вас едва ли уйдет больше часа, да и ретрографика смотрится на планшетах и телефонах куда приятнее, чем на большом мониторе. Управление идеально заточено под тач: передвигаетесь вы нажатием на левый или правый край экрана, а взаимодействуете с предметами при помощи двойного касания.

Это, собственно, все, что от вас требуется. Никаких перестрелок или напряженных схваток с монстрами, Home — предельно камерная игра. Геймплей здесь иллюстративный и не является основой игры. В центре — история, которую вам предстоит распутать. Недаром Home сильно напоминает интерактивную книгу: текстовые окна всплывают по несколько раз в минуту — герой все время комментирует происходящее, а события описываются исключительно в прошедшем времени.

Все, что вы делаете, — это исследуете окрестности и разыскиваете нужные предметы. Загадок, по сути, в игре нет, лишь бытовые действия: поверните вентиль, чтобы спустить воду, привяжите веревку там, где сломана лестница, и так далее. Но это не делает Home скучной — она не медленная, а именно размеренная. Разработчикам удается зацепить, заинтриговать, и хотя геймплей в игре схематичен, средств и художественных приемов, использованных Риверсом, хватает, чтобы интерес не угасал на протяжении всего прохождения.

WARHAMMER QUEST

Платформа: *iOS* **Цена:** *169 руб.*

Warhammer Quest — первое пришествие знаменитой серии на мобильные платформы. До этого момента на iOS и Android выходили только самопальные порты **Space Hulk**.

Warhammer Quest далека от историй про космодесантников и генокрадов, эта пошаговая стратегия посвящена приключениям отряда героев в фэнтезийном мире и больше всего напоминает монументальную **Dungeons & Dragons Tactics** для PSP. Даром что обе игры воспроизводят механику своих настольных прародителей.

Суть практически та же. Берете приглянувшийся квест и всей группой спускаетесь в мрачное подземелье, где вас поджидают не самые дружелюбные существа, коварные ловушки и, конечно же, много тактических боев. **Rodeo Games** пошли по стопам **Blizzard**: все игровые инстансы создаются на лету, вы не увидите ни одной одинаковой карты.

Герои различаются не только характеристиками, но и классами, что нужно учитывать. Грамотное комбинирование сильных и слабых сторон ваших подчиненных может обеспечить победу в сражении, но в то же время в Warhammer Quest очень многое зависит от удачи. Например, количество маны у чародеев устанавливает генератор случайных чисел. Будет ли у волшебника полная полоска маны, половинчатая или не будет ее вообще, до начала боя не узнать. Если не повезет, вы можете получить серьезнейшую потерю, еще толком не вступив в драку. Это добавляет в геймплей нотку хардкора, — но почему-то каждый раз, когда игра выкидывает подобные сюрпризы, появляется чувство, что тебя обманули. Зато назвать Warhammer Quest скучной язык уж точно не повернется.

WORLD WAR Z

Платформы: *iOS, Android*
Цена: *33 руб.,31,51 руб.*

Игры по фильмам обычно не предвещают ничего хорошего, особенно на мобильных устройствах. В лучшем случае на суд игроков выкатят кальковый экшен от Gameloft (**The Dark Knight Rises**, **Amazing Spider-Man**) или очередной раннер (**Die Hard**, **Iron Man 3**), в худшем — бестолковый клон **Infinity Blade** (**Man of Steel**).

В такой ситуации не удивительно, что от **Phosphor Games** не ждали каких-либо откровений, а они взяли и сделали один из лучших зомби-шутеров для iOS и Android — **World War Z**, созданный по мотивам одноименного фильма с Брэдом Питтом.

Главный герой явно человек невезучий: то самолет на голову упадет, то спасительную машину попытаются перевернуть... интересно, он верит в судьбу?

В плане механики вы не увидите для себя ничего нового — это такой же рельсовый тир, как и те, что штампуют **Glu** с их **Contract Killer**. Сначала вы методично отстреливаете нападающих волнами живых мертвецов, а затем перебираетесь в следующую комнату, где вас поджидает очередная порция пушечного мяса. Структура стандартная, и это, честно говоря, больше всего и расстраивает. Заскорузлую механику не скрасила и система апгрейдов оружия. Скучная стрельба — основная проблема не только World War Z, но и мобильных шутеров в целом, и очень жаль, что Phosphor Games предпочли лишний раз не экспериментировать.

Отдельные уровни напоминают, как ни странно, Legend of Grimrock.

Но разработчиков сложно обвинить в халтуре. Авторы постарались сделать игру как можно более разнообразной, так что даже при повторном прохождении сложных этапов вы откроете для себя что-то новое. Мертвяки нападают динамически, то есть каждая волна отличается от предыдущей. Никогда нельзя с уверенностью сказать, откуда именно повалят алчущие мозгов твари.

Впечатление сглаживает и количество зомби. Их по-настоящему много, тут World War Z даст сто очков вперед любому другому карманному шутеру. На экране может одновременно топтаться порядка пятидесяти мертвецов — впечатляет, не так ли? Не остается никаких сомнений — перед нами и впрямь зомби-апокалипсис. Unreal Engine без проблем справляется со своей задачей. Даже при большом скоплении врагов игра не тормозит и не провисает, притом что уровень графики в World War Z очень даже приличный.

Авторов можно упрекнуть лишь в отсутствии поддержки Retina-дисплея на iPad 3, но это все мелочи — докрутят. Одно непонятно: если движок без проблем справляется с такими нагрузками, почему мертвяков насылают пачками по семь-восемь особей? Высокая интенсивность стрельбы скрыла бы огрехи геймплея.

А вот возможность исследовать каждый уголок кишащего зомби города — действительно кое-что новенькое. Окрестности можно и нужно обшаривать на предмет наличия патронов и других полезных вещей. В World War Z остро чувствуются отголоски **Horn**, предыдущей игры Phosphor Games. Там, если помните, тоже разрешали перемещаться в рамках локации. Но то — RPG, а это — шутер, пусть и рельсовый.

Отдельно стоит отметить постановку. На мобильных устройствах не так много игр с мало-мальски приличными кат-сценами, но World War Z удается даже большее. Некоторые эпизоды получились настолько зрелищными, что мы были бы не против увидеть их на большом экране.

Игра начинается с того, что в здание бара, где проводил свой досуг главный герой, врезается самолет. Повсюду тут же воцаряется паника, хаос, огонь охватывает все помещение, а люди начинают отчаянно верещать и носиться туда-сюда, попутно отбиваясь от появившихся из ниоткуда зомби. И чем дальше, тем больше Phosphor Games играют мускулами. Поездка в кузове грузовика, когда за тобой гонится около сотни монстров, на ходу переворачивающих автомобили, запомнится вам надолго. Машину трясет на поворотах, где-то сверху стрекочет падающий вертолет, шум, гам, слоу-мо — в общем, World War Z есть чем вас удивить.

■■■

Phosphor Games, сами того не ведая, попали в высшую лигу. World War Z — едва ли не единственный мобильный шутер, который понравится даже тем, кто принципиально не играет ни на чем, кроме консолей и PC.

GANGSTAR VEGAS

■ ***Платформы:*** *iOS, Android*
■ ***Цена:*** *229 руб.*

На страницах этой рубрики мы много ругали Gameloft — за копирование чужих идей, за конвейерный подход к разработке, за излишнюю жадность. И вот настал черед похвалить продуктивных французов. Поймите нас правильно: **Gangstar Vegas** все еще скучноватая и кривобокая игра, но по сравнению с предыдущими проектами студии наметился определенный прогресс.

В новый Gangstar стоит поиграть хотя бы ради таких вот видов.

Титульный город стал в несколько раз крупнее, а его улицы теперь куда меньше похожи на беспорядочное нагромождение бетонных коробок. Конечно, до Либерти-Сити виртуальному Вегасу еще далеко, но глазу все рано есть за что зацепиться.

Методы работы с открытым миром авторы явно подсмотрели у **Saints Row 3**. Как известно, именно в третьей части похождений банды «Святых» впервые появились бытовые мини-зарисовки. Проезжая по улицам Стилуотера, вы могли натолкнуться на чинящих асфальт рабочих или каких-нибудь усердных мойщиков стекол, благодаря чему возникало ощущение неподдельной городской жизни. Именно это и попытались повторить авторы Gangstar. На дорогах Вегаса случаются спонтанные аварии, происходят разборки между полицейскими и бандитами, а в подворотнях можно увидеть, как хулиганы выбивают дурь друг из друга. Один минус — все события жестко заскриптованы, их демонстрируют там, где вы на них гарантированно обратите внимание, например, во время миссий. А хотелось бы, чтобы такие эпизоды происходили сами по себе.

На скриншотах игру сложно отличить от Saints Row 3.

Новая игра делалась с упором на сюжет, и ему действительно уделили гораздо больше внимания, чем в предыдущих частях. Наконец-то появились полноценные кат-сцены, а у героев — какая-никакая мотивация. Диалоги стали менее клишированными, персонажи прекратили нести невразумительную ахинею. Как и в **GTA**, во время автомобильных поездок они ведут беседы, в которых делятся своими мыслями, рассказывают истории из прошлого.

Дело благое, вот только сами герои разочаровывают — уж очень плоскими они получились. По-настоящему запоминается лишь наркоторговец, известный под прозвищем Э. Он сам не брезгует своим товаром, а потому все время несет совершенно потрясающую чушь — про Императрицу, многоголового дракона, алхимиков... В игре есть парочка очень забавных эпизодов с участием Э, и за его образ Gameloft действительно хочется сказать спасибо.

Вообще, Vegas — нечто среднее между играми **Rockstar** и **Volition**. Действующие лица здесь более карикатурные, чем в GTA, но градус безумия все-таки не такой высокий, как в Saints Row.

Правда, французы не избежали ошибок своих вдохновителей. Если помните, **GTA 4** ближе к середине скатывалась к череде совершенно отвлеченных миссий, которые просто растягивали хронометраж. Vegas начинает страдать этим уже после первых двадцати минут: бесконечные гонки, разборки с бандитами, пальба по преследующим вашу машину гангстерам… что, зачем, почему — черт его разберет.

И ладно бы в игре было интересно драться и стрелять — так нет, все максимально упрощено. В Gangstar присутствует система укрытий, но пользоваться ей ни к чему. Главный герой настолько толстокож, что никакие пули его не берут. Даже если встать в полный рост прямо посреди шквального огня, полоска здоровья будет уменьшаться с черепашьей скоростью.

Добавьте к этому еще и то, что игра за вас выполняет вашу же работу: сама наводит прицел на противников (не отключается в настройках), а вам остается только бездумно жать на иконку стрельбы. То же и с рукопашными боями. Враги нападают по очереди и терпеливо выжидают, пока вы их изобьете. Вот это заботливость!

■ ■ ■

Серия Gangstar стала на шаг ближе к своим консольным прародителям. Если так пойдет и дальше и в следующем выпуске Gameloft прикрутят интересную боевую систему да тщательнее проработают характеры героев, мы первыми же отсалютуем упорным французам. Главное — что они наконец-то стали двигаться в правильном направлении.

Онлайн

ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин
Светлана Померанцева
Дмитрий Дахно

РЕЛИЗ

ЗАТЯНУВШЕЕСЯ ПЕРЕРОЖДЕНИЕ

Стала известна дата релиза Final Fantasy XIV: A Realm Reborn

О том, что создатели **Final Fantasy XIV** решили перезапустить игру, стало известно еще в 2011 году. Релиз назначили на ноябрь 2012-го, затем на начало 2013-го, но, вероятно, к означенным срокам сделать все не успели, потому что сроки эти прошли еще полгода назад. Понять разработчиков можно: объем работ был огромный. Было изменено 90% игрового контента, созданы с нуля все локации, поменялась боевая система и многие геймплейные фишки, сменили движок.

Однако теперь работа подходит к концу, и, судя по одобрительным отзывам многих тестеров, на этот раз все удалось очень даже неплохо. Совсем скоро игроки смогут присоединиться к битве за Эорзию. Прошедшая здесь недавно война причинила большой ущерб: один из генералов с помощью магии обрушил на врагов луну, что привело к освобождению Короля Драконов по имени Бахамут — крайне неприятной и агрессивной личности, не склонной к конструктивному диалогу. К счастью, местный религиозный культ сумел провести обряд по призыву героев, и теперь в Эорзии не продохнуть от приключенцев всех мастей, слоняющихся по округе и выпрашивающих квесты. В общем, типичная размеренная жизнь игрового мира на грани глобальной катастрофы.

Релиз **Final Fantasy XIV: A Realm Reborn** назначили на 27 августа. К сожалению, местного издателя нет, так что придется играть на европейских серверах, — но хотя бы диски в Россию привезут, причем не только стандартную версию, но и коллекционку с двумя DVD, артбуком, саундтреком, брелком безопасности и кучей игровых бонусов.

Ну а в следующем году игра начнет осваивать приставку PS4. Разработчики сообщили, что с удовольствием выпустили бы игру и на Xbox One, но их не устраивает политика **Microsoft**, а также малая популярность Xbox в Японии, важнейшем для Final Fantasy XIV рынке.

Чокобо — птица гордая, пока не запряжешь, не поедет. Как-никак, талисман игры.

АНОНС

ОРКИ ОБЪЯВЛЯЮТ НАБОР

Анонс Warhammer 40 000: Eternal Crusade

Над вселенной **Warhammer** тяготеет рок: все онлайновые игры, которые рискнут с ней связаться, ждет незавидная судьба. **Warhammer Online: Age of Reckoning** многие считают провалом; **Warhammer Online: Wrath of Heroes** была отменена; **Warhammer 40 000: Dark Millennium** закрыли вместе с издательством. Казалось бы, на идее ММО по Warhammer можно ставить крест, но на выставке E3 появился еще один смелый доброволец, желающий попытать счастья.

Добровольцем оказалась крупнейшая независимая канадская студия **Behaviour Interactive**, специализирующаяся на выпуске разнообразного трэша (в основном дешевых игр на основе кинолицензий), а также портировании чужих игр. За всю свою долгую карьеру, начиная с 1992 года, студия умудрилась не создать ни единой хоть сколько-то заметной игры. Кстати, раньше она называлась **Artificial Mind and Movement**, но года три назад сменила имя — оно и понятно, с такой-то репутацией. И вот эти товарищи анонсировали бесплатную ММО **Warhammer 40 000: Eternal Crusade** для PC, Xbox One и PS4.

Несмотря на все недоверие к производителю, концепция игры выглядит невероятно интересно. В игре не будет баланса! Платящие игроки будут воевать против тех, кто играет на халяву, причем у первых будет многократное преимущество. Некоторые уже догадались, в чем дело. Все верно, разработчики сделали орков единственной бесплатной расой, так что они, как и полагается, будут брать не качеством, а количеством. Чтобы завалить одного донатера-космодесантника, придется собрать пяток халявщиков-орков. Впрочем, как известно, абсолютное большинство игроков предпочитает играть бесплатно, так что недостатка в пушечном мясе не ожидается.

Целью игры является установление контроля над планетой. Зайдя на карту мира, игрок сможет увидеть все доступные ему боевые действия. В одних «горячих точках» ждут PvP-игроков, в других гостей будут встречать полчища тиранидов, управляемых компьютером. Битва за планету продлится три месяца, после чего объявят победителей, раздадут плюшки, а сама планета будет занесена в «Черную библиотеку», официально став частью вселенной Warhammer.

После такого анонса остается лишь пожелать Behaviour Interactive удачи. Несмотря на послужной список, это старая и опытная студия, и если они выполнят обещание, сделав боевую систему на уровне вышедшего в 2011 году **Warhammer 40 000: Space Marine**, да еще с участием техники, то игра станет хитом. Однако увидеть ее мы сможем еще не скоро: открытый бета-тест начнется лишь зимой 2015 года.

За деньги можно будет играть не только за космодесант, но также за космодесант Хаоса и эльдаров.

Хидэо Кодзима заявил о разработке **Metal Gear Online**. Также он добавил, что мультиплеер к **Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain** разрабатывается в их американской студии. Как это связано между собой? Очень просто — напомним, что первая MGO (чьи сервера были закрыты в прошлом году) продавалась в нагрузку к **Metal Gear Solid 4**. Так что, похоже, нынешняя MGO и есть тот самый мультиплеер.

Слухи о том, что зомби-шутер **The War Z** имеет проблемы с названием, подтвердились: не сумев отстоять права на торговую марку, разработчики сменили имя на **Infestation: Survivor Stories**. Девелоперы сообщают, что на игре это никак не отразится, и продолжают ее активно обновлять. Из последних крупных нововведений можно отметить появление голосового чата со всеми игроками в радиусе ста метров, а также запуск античитерской системы PunkBuster. А вот хардкорный режим игры оказался невостребованным, так что от него решили отказаться.

Компания **Snail Games** анонсировала на E3 свой новый проект под названием **Solar Tempest**. Это бесплатный ролевой экшен в постапокалиптическом сеттинге, хотя последнее утверждение довольно условно: Восток — дело тонкое, что бы там ни делали, все равно получается фэнтези. В числе ключевых фишек кастование заклинаний жестами мышки, реалистичная физика, динамическая смена дня и ночи. А еще Solar Tempest станет первой игрой компании с одиночной кампанией, в которую можно будет играть в офлайне.

РЕПОРТАЖ

КОРАБЛИ ДОПЛЫЛИ ДО Е3

Первая демонстрация World of Warships

Компания **Wargaming** впервые показала на выставке Е3 геймплей **World of Warships**. Снимать его нам, правда, не разрешили, но мы можем пересказать увиденное словами. Игроков ждут море, острова, корабли, самолеты — и все это на картах сто на сто километров, а то и больше. Правда, для кораблей это не так уж и много, главный калибр линкоров запросто может стрелять километров на сорок. Но, как вы уже могли догадаться, попасть в кого-нибудь без засвета будет проблематично, поэтому на помощь линкорам приходят крейсера, оборудованные катапультами с самолетами-разведчиками. С другой стороны, авианосцы противника могут помешать разведке при помощи палубных истребителей.

Разработчики использовали классический «треугольник» баланса, разве что формат «маг-воин-вор» превратился в «эсминец-линкор-крейсер». Шустрые эсминцы прорываются в ближний бой к линкорам и топят их торпедами, крейсера хорошо справляются с эсминцами, но по самим крейсерам уже гораздо легче попасть из главного калибра линкоров. Авианосцы играют совершенно уникальную роль, и, в отличие от аркадного интерфейса остальных классов, экран управления палубниками напоминает стратегию.

У кораблей есть две независимых шкалы — здоровья и плавучести. Разные типы вооружения по-разному действуют на эти параметры. Например, торпеды, которые взрываются ниже ватерлинии, очень сильно вредят плавучести, а снаряды, падающие на палубу сверху, снимают «здоровье». Таким образом вывести корабль из строя можно двумя путями: либо разнести в щепки, либо потопить. В общем, сравнивать геймплей World of Warships с «танками» можно лишь с очень большой натяжкой. Это совершенно другая игра, и похоже, что фанаты морских баталий ждут ее не зря.

В World of Warships одним из основных классов будут авианосцы.

И наконец, Wargaming порадовала известием о начале открытого бета-теста **World of Warplanes**, а также подтвердила давние слухи о введении общего премиум-аккаунта. Если вы проплатите его, скажем, в танках, он автоматически будет распространяться на самолеты, корабли, **World of Tanks Blitz** и, возможно, другие проекты.

Подробности разглашать пока нельзя, но проект уже сейчас выглядит многообещающе. Масштаб сражений — совсем не танковый.

АНОНСЫ

ДАЙДЖЕСТ «БОЕВОГО БРАТСТВА»

Артоводам приказано страдать!

Выходом патча 0.8.6 компания Wargaming распугала наименее стойких артоводов. Цифры в табличке характеристик заметно ухудшились, однако, если разобраться, точность стрельбы САУ практически не изменилась. Это связано с тем, что в **World of Tanks** изменилась система расчета кучности выстрела, что повысило точность стрельбы для всех орудий. Если бы такой бонус дали и САУ, остальная техника могла бы даже не выезжать из ангара. Также патч принес много других изменений: добавлена новая озвучка, полной переработке подверглась система маскировки, прятать в кустах «бронесараи» при помощи масксети и камуфляжа стало гораздо легче.

Но самое важное — это глубокая переработка баланса брони и снарядов. У большинства топовых танков снизилась бронепробиваемость обычными снарядами на 10-20 мм, еще сильнее «обрезали» кумулятивные снаряды, а у некоторых танков их и вовсе отобрали (как у многострадального КВ-2). После всех нововведений больше всего поводов для радости появилось у любителей немецких топовых тяжелых танков — теперь их броня действительно что-то значит, а установка нового сверхтяжелого подбоя на порядок лучше защищает от артиллерийского огня.

Артиллерию в World of Tanks «растянули» с 8-го до 10-го уровня. Попутно ей якобы уменьшили точность, но на самом деле нельзя однозначно утверждать о нерфе.

Значительным событием прошедшего месяца стал финал первого сезона Wargaming.net League, где первые три команды получили, соответственно, 10, 25 и 50 тысяч долларов призовых. Похоже, что танки в киберспорте — это надолго и всерьез. Кстати, введение новой системы расчета кучности и бронепробиваемости должно значительно снизить влияние рандома на исход сражений.

Подробное описание всех изменений, репортаж с финалов Wargaming.net League, а также различные гайды, обзоры и конкурсы вы, как обычно, найдете на сайте «**Боевое братство**» (***wot.igromania.ru***).

ИНТЕРЕСНОСТИ

DAYZ МОЖЕТ ВЫЙТИ НА PS4

И не выйти на Xbox One

На E3 в DayZ могли поиграть все желающие. Анимация до сих пор местами довольно страшная, но игра явно растет.

В старые добрые времена было в порядке вещей переносить игру раз десять, доводя фанатов до белого каления. Потом крупные издательства ввели моду анонсировать игру за полгода до релиза, когда уже все готово. Однако независимые разработчики свято чтут традиции: создатели **DayZ** обещали выпустить ее весной... и — кто бы мог подумать — не выпустили. **Bohemia Interactive** решила полностью переработать игру, сделать ее больше похожей на MMO и сменить серверную архитектуру. Глава проекта Дин Холл говорит, что новая дата релиза уже определена, только игрокам ее не скажут, а то мало ли что.

Зато Холл рассказал немного новых подробностей. Появятся безопасные зоны — если убить там всех зомби, то новых уже не появится. Также добавят возможность строить баррикады. Всё начнет изнашиваться. Одежда будет приходить в негодность от ранений, обувь — от ходьбы. Бегать босиком будет вредно для здоровья. А еще игрокам, вероятно, позволят совершать суицид. Разработчики считают, что это важный элемент жизни в постапокалиптическом мире — право послать всех к черту и уйти на заслуженный отдых. В качестве примера дозволенности темы суицида в искусстве они приводят знаменитую «Дорогу» Кормака Маккарти.

Также Холл признался, что к нему приходили представители **Sony** и **Microsoft** с просьбой портировать игру на их консоли. Товарищей из Sony он принял радушно, так что DayZ вполне может выйти на PS4, а вот новый Xbox ему не понравился. Холл заявил, что у Microsoft совершенно «нелепое» отношение к цифровой дистрибьюции, и негативно оценил их политику в отношении инди-разработчиков.

ФАКТЫ

ТРОЙНОЙ АГЕНТ

Полтысячи часов одиночества в The Elder Scrolls Online

Лев, орел и дракон означают три великих альянса народов, сражающихся за контроль над Тамриелем.

На выставке E3 2013 стенд **Bethesda** гордо венчал логотип **The Elder Scrolls Online** — огромное кольцо в виде льва, орла и дракона, пожирающих друг друга. Разработчики давали испробовать игру лично, много про нее рассказывали, и хотя почти все было известно и раньше, без сюрприза не обошлось. Релиз состоится весной 2014 года, причем не только на PC, но и на приставках Xbox One и PS4. Сервера, правда, будут раздельными, так что поначалу на консолях может ощущаться острый недостаток игроков.

Но это не такая уж проблема. Разработчики постарались обеспечить игрока одиночным контентом на очень-очень долгое время. Прохождение сюжетной линии за одну из фракций займет порядка 150 часов. После этого игрок достигнет лимита прокачки, однако на деле игра будет пройдена лишь на треть. Закончив с одним альянсом, можно присоединиться ко второму и третьему, причем каждый раз сложность будет автоматически повышена. Это же, если посчитать, полтысячи часов геймплея!

Хотя уровень персонажа ограничен, на прокачку навыков это не влияет — к 50-му уровню герой выучит процентов двадцать, не больше. Поэтому проходить кампании за все фракции можно не только для развлечения, но и для прокачки. Это хорошая возможность усилить своего героя, не прибегая к участию в PvP или групповых рейдах в подземелья.

В ходе E3 Sony заявила, что на PS4 онлайновые игры и мультиплеер будут требовать подписку PS Plus. Однако после выставки компания внесла важное уточнение: в случае с бесплатными играми вопрос о необходимости подписки будет решаться исключительно самим разработчиком игры, в отличие от Xbox One, где наличие золотой подписки обязательно.

Сервера компании **Blizzard** подверглись очередному нашествию хакеров. На сей раз целью стал аукцион **World of Warcraft**. Преступники проникли через лазейку в мобильном приложении, позволявшем игрокам управлять своим арсеналом. Хакеры покупали на имеющееся золото дорогие вещи, а затем переводили их на подставные аккаунты. Причем пострадали даже владельцы аутентификаторов. Доступ к игре через мобильные приложения был временно отключен, служба поддержки возмещает убытки.

В бесплатном дьяблоиде **Path of Exile** было установлено большое обновление за номером 0.11.0. Если вы давно в него не заглядывали, самое время это сделать: из-за кардинальных изменений баланса разработчики бесплатно сбросили прокачку навыков всех персонажей (обычно на это требуется несметное количество игровой валюты), так что каждый может создать себе нового героя. Также были введены две долгосрочные лиги — в первой можно будет встретить экспериментальных NPC, построенных по образу и подобию обычных игроков, а вторая лига предназначена для тех, кому даже хардкорный режим показался недостаточно сложным.

НЕФОРМАТНЫЙ

ЧТО МОГУТ ПРЕДЛОЖИТЬ СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ, ПОМИМО ФУТБОЛА, —

Жанр спортивных игр живет и процветает, но при поверхностном осмотре можно запросто прийти в уныние: вот вам футбол от **EA**, вот уличный футбол от EA, вот футбол от Konami, и еще один футбол, но на этот раз не простой, а американский. Тоже от EA.

А вот издательству **2K Sports** футбола не досталось, и оно от отчаяния выпускает хоккейные и баскетбольные симуляторы, которые тоже неплохо продаются. Какие еще спортсимуляторы у всех на слуху? Автосимуляторы — да. Бокс из-за серии **Fight Night**. Скейтбординг из-за **Tony Hawk's Pro Skater**. Но неужели нет чего-то по-настоящему редкого и необычного? Конечно, есть. Сегодня мы расскажем вам о некоторых играх, выходящих за рамки спортивного мейнстрима. Более того, даже среди самых популярных футбольных симуляторов есть не только бесконечные **FIFA** и **Madden NFL**, но и весьма необычные проекты.

Готовы к сломанным костям, лифчикам и трусикам, кёрлингу и хёрлингу, вейкбордингу и бейсджампингу? Тогда поехали!

ТРУС НЕ ИГРАЕТ В ФУТБОЛ

Когда обновленный **Mortal Kombat** сумел не посрамить репутацию серии, получив по шкале кровавости десять баллов из десяти, поклонники жестоких игр ликовали: «рентгеновская» камера (кодовое название X-ray) во всех подробностях демонстрировала, как бойцы ломают друг другу кости, вырывают позвоночники и распиливают врагов на мясные полуфабрикаты. В прошлом году шутер **Sniper Elite V2** тоже порадовал игроманьяков похожей фишкой, позволяя отстреливать фашистам их… как бы это поприличнее сказать… «колокольчики». Как оказалось, поклонники американского футбола могли увидеть подобное еще в 2005 году, когда вышла первая часть крайне необычной серии **Blitz: The League**.

Потеряв лицензию на создание официальных игр лиги NFL, издательство **Midway** недолго думая решило привлечь игроков на темную сторону этого вида спорта: жестокая игра и травмы, допинг и скандалы. Все это сдобрили очень натуралистичной «рентгеновской» системой показа повреждений. После столкновений у футболистов ломались кости, разрывались мышцы и связки, сплющивались внутренние органы, выворачивались суставы, происходили внутренние кровоизлияния. Если травма была не слишком сильной, игрок мог решить, отправить ли своего подопечного в больницу или же вколоть обезболивающее и снова выпустить его на поле.

Спорт действительно зачастую бывает очень жесток, но отметим, что серия Blitz: The League мало отражает действительное положение вещей: ради пущей жестокости разработчики внесли изменения в правила, превратив футбольный стадион в настоящее поле боя. Никаких наказаний за грубую игру и драки — здесь в норме вещей и в пах пнуть, и шлем снять, а затем этим шлемом огреть соперника прямо по сусалам. Особую пикантность добавляют отсылки на реальные скандалы, когда игроков заставали за употреблением наркотиков, участием в нелегальных поединках и прочими непо-

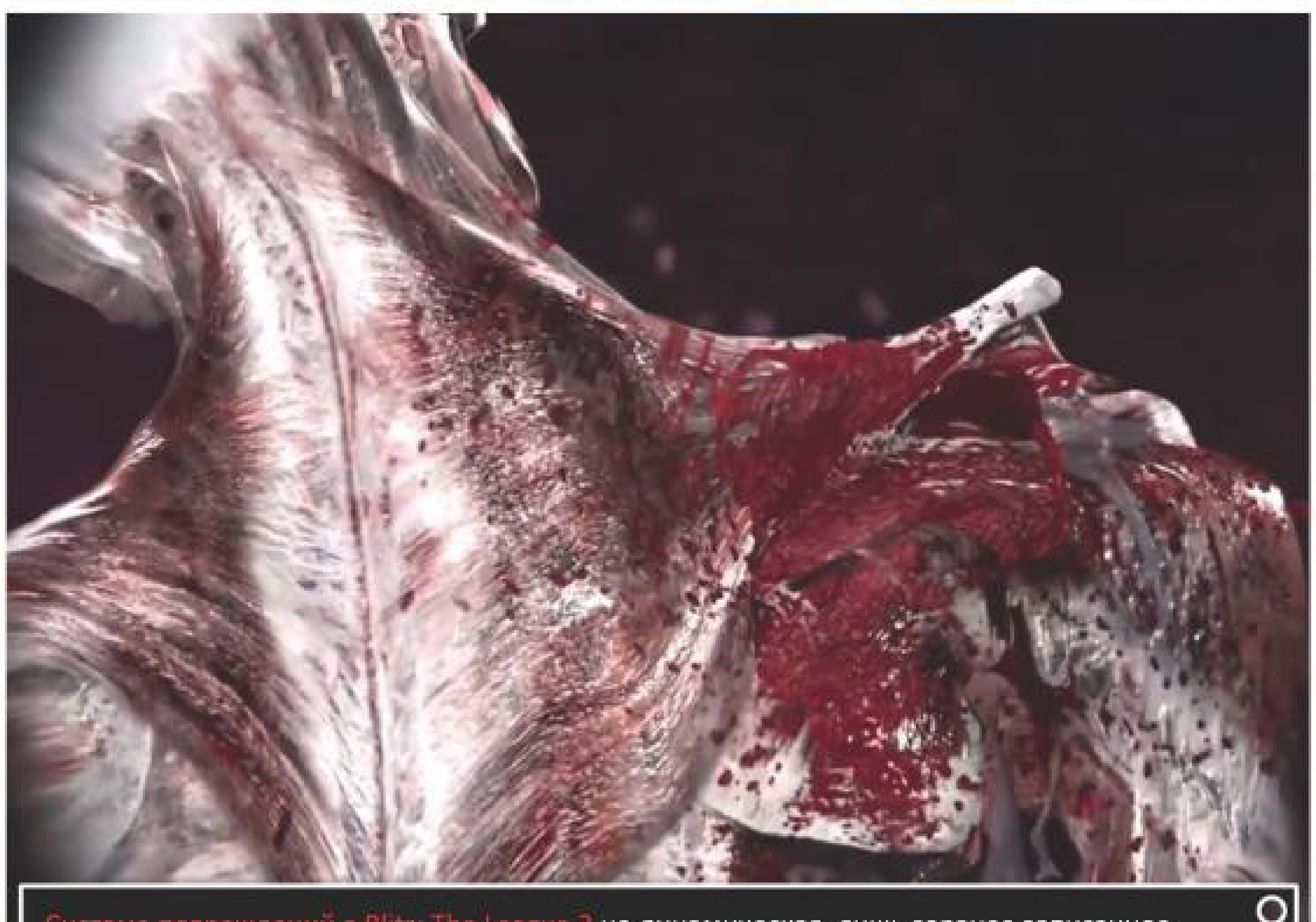
СПОРТ

ИССЛЕДУЕМ ТЕМНЫЕ ЗАКОУЛКИ СПОРТИВНОГО ЖАНРА

требностями. Например, в первой части есть намек на скандал с Лоуренсом Тейлором: можно подослать чужому футболисту проституток перед самой игрой, чтобы подорвать его физическую форму. Сам Лоуренс, кстати, принял участие в озвучке обеих частей игры.

Трусы не играют в футбол, зато купальники — сколько угодно. Простите за каламбур. В США есть национальная забава, американский футбол в купальниках, в который играют исключительно женщины. Что логично, так как смотрят этот спорт почти исключительно мужчины. Впрочем, купальники — это неточный перевод, английское слово «lingerie» дословно означает «нижнее белье», но название спорта в таком варианте начинает звучать слишком фривольно.

Недавно студия **Yuke's Co** приобрела лицензию на создание официальной игры по этому виду спорта, так что в этом или следующем году мы ждем от них симулятор ~~нижнего белья~~ американского футбола **Lingerie Football**. Хотя смотреть видеозапи-



Система повреждений в Blitz: The League 2 не динамическая, лишь заранее записанное видео. Зато смотреть, как разрываются суставы и ломаются кости, не надоедает и по десятому разу.

Матчи по американскому футболу в купальниках интересно смотреть с самого начала. Команды еще только готовятся мяч в игру ввести, а уже интересно.

си все равно будет интереснее, там контактная борьба за мяч идет не хуже, чем в мужском футболе, так что не обходится без разных пикантных моментов. Реализовать такое в игре будет сложно.

СТРАННЫЙ И ЕЩЕ СТРАННЕЕ

Однако хватит мейнстрима. Ведь есть симуляторы настолько редких и удивительных видов спорта, о которых вы, вполне возможно, даже никогда не слышали. Например, что вы знаете о бочче? Это популярная в Европе итальянская игра, чем-то похожая на боулинг, только играть в нее можно на любой ровной дороге, где есть хотя бы 20-25 метров свободного места.

Сначала устанавливают центральный шар (паллино), а затем игроки бросают свои шары, пытаясь положить их поближе к паллино или же отбить шары противников как можно дальше от него. Бочче включена в сборник Sports Champions, вышедший на PS3 и работающий с контроллером PlayStation Move. В том же сборнике есть еще один весьма экзотический вид спорта — диск-гольф. Это почти как обычный гольф, только без мячиков, клюшек, лунок и дорогущих полей для гольфа, по которым нужно ездить на гольфкарах. Тут все просто и демократично, нужен лишь летающий диск и корзинка, куда его закидывать. Получается недорого, зато не менее интересно. Виртуальный же аналог отличается тем, что контроллер движения куда лучше подходит для имитации броска диска, чем удара клюшкой.

Еще пара редких видов спорта, о которых просто невозможно говорить отдельно. То есть сами по себе они совершенно разные, но вот названия… Встречайте: хёрлинг и кёрлинг. И не надо смеяться, это вполне серьезные виды спорта, кёрлинг так вообще включен в программу Олимпийских игр. Хёрлинг является старой кельтской игрой с многовековой историей. С виду он похож на хоккей на траве: с помощью специальной клюшки игроки гоняют по полю маленький мячик. Борьба, случается, идет весьма жесткая. В законах Ирландии ответственность за смерть и увечья с помощью клюшек и мяча для хёрлинга была введена еще полторы тысячи лет назад, хотя суровые правила обязали игроков носить шлемы лишь в 2010 году. Разработчики вышедшего в 2007 году симулятора **Gaelic Games: Hurling** сумели получить лицензию на создание копий стадионов и игровой формы, а вот Гэльская ассоциация игроков заартачилась, так что имена спортсменов пришлось сделать вымышленными.

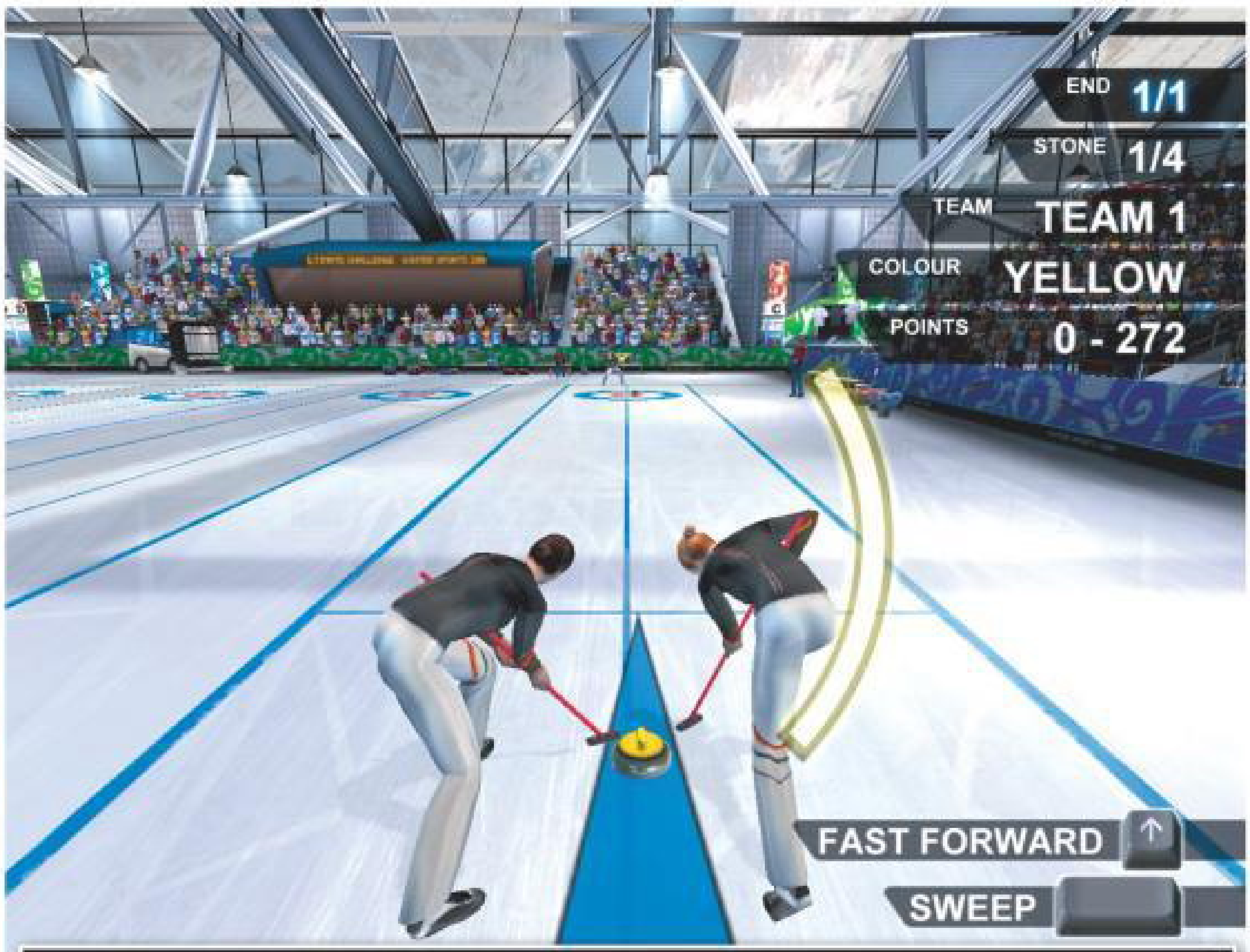
Кёрлинг же удивительно напоминает упомянутый выше бочче. Такое же длинное игровое поле, также нужно попасть как можно ближе к мишени или же оттолкнуть камень противника. Вот только вместо маленьких мячиков используют увесистые гранитные шайбы весом в 20 килограммов, а игровое поле покрыто льдом. Пара игроков с щетками идет впереди шайбы и энергично натирает лед — чтобы лучше скользил. Из отдельных симуляторов кёрлинга можно вспомнить разве что хоть и точный, но уже порядком устаревший **Take-Out Weight Curling**, вышедший в 2002 году. Однако игру можно встретить также в сборнике **Winter Sports**, о котором мы поговорим чуть позже.

В истории игровой индустрии встречались совершенно невероятные проекты, о которых услышишь — не поверишь. Например, корейская MMORPG **Husky Express** была посвящена гонкам на собачьих упряжках. Игроку требовалось вырастить щенка, поя животное молоком и играя с ним в мячик, а затем тренировать, превращая в смелого ездового пса, который не боится ни ветра, ни снега, ни зияющих во льду трещин. Увы, симпатичная аниме-графика и совершенно очаровательные щенята не покорили сердца игроков — в 2011 году проект закрыли.

ЭКСТРИМ НА ДИВАНЕ

Спорт — это не только чемпионаты и борьба за золото. Это прежде всего способ активного отдыха. Например, симулятор вейкбординга **Wakeboarding Unleashed** предлагает покататься на водной доске за катером. Игра довольно аркадна, но позволяет прочувствовать дух этого уникального вида спорта, родившегося на стыке сразу четырех дисциплин: здесь есть элементы водных лыж, серфинга, катания на скейте и сноубординга.

Бочче выгодно отличается от боулинга тем, что ему не нужно много игроков, отполированных до блеска дорожек и сложных машин для установки кеглей.



Кёрлинг очень полезный спорт. Даже если и не станешь мастером, умение обращаться со щеткой пригодится и в обычной жизни.

САМЫЙ ПЕРВЫЙ

Официально считается, что первой игрой в мире был аркадный симулятор радара: по экрану бегала точка, изображающая самолет, а игроку надо было поймать его своей точкой и нажать на кнопку. Впрочем, многие не согласны, что подобная ерунда была достойна называться настоящей игрой, и отдают первенство симулятору тенниса **Tennis for Two**, первой игре с графическим интерфейсом.

Узнав, что в Брукхейвенской национальной лаборатории появился компьютер, который умеет вычислять баллистические траектории для ракет, физик-ядерщик Уильям Хигинботэм решил, что уж с игрой-то он точно справится, — ему как раз требовалось придумать какую-то забаву для дня открытых дверей, чтобы развлечь посетителей. Одна палочка на экране осциллографа изображала землю, еще одна палочка — сетку, а нажатие на кнопку контроллера придавало мячику ускорение.

Успех превзошел все ожидания: сотни людей выстроились в очередь, чтобы лично оценить такую диковинку. Сотрудники лаборатории даже построили вторую версию игры, с большим экраном и несколькими уровнями сложности. Кстати, аналог Tennis for Two, известный всем симулятор тенниса **Pong** от **Atari**, стал впоследствии первой коммерчески успешной игрой. Поэтому можно смело говорить, что спортивные игры являются старейшим жанром игровой индустрии.

Игрок рассекает воды реки, используя волну от катера в качестве трамплина, а затем, подобно заправскому скейтеру, скользит на своем вейкборде по перилам причала, пугая зазевавшихся рыбаков, прыгает по крышам, грациозно пролетает над встречными лодками и кораблями и творит другие безумства, повторение которых в реальной жизни закончится комфортным путешествием на ближайшее кладбище.

Игра вышла при содействии четырехкратного чемпиона мира Шона Мюррея, и пусть ему не удалось повторить успех своего коллеги-скейтера Тони Хоука, но даже спустя десять лет Wakeboarding Unleashed пользуется популярностью, в отличие от недавней **Wakeboarding HD** для PS3, где разработчики совсем ударились в аркаду, не потрудившись сохранить даже видимость серьезности.

Вейкбординг в России пока не слишком популярен — то ли потому, что недостаточно экстремален, то ли потому, что катера по льду плохо плавают. Зато движение бейсджамперов набирает обороты уже который год, и российские профессионалы входят в состав мировой элиты бейсджампинга. В играх, конечно, нет того адреналина, за который любят этот спорт, зато игрок гарантированно не разобьется о скалы при «довороте», когда раскрывшийся парашют неожиданно несет своего владельца не в ту сторону, не сгорит в высоковольтных проводах, не сломает кости при неудачной посадке.

Большие надежды возлагались на **Gaijin Entertainment** и ее симулятор полета в вингсьюте **Skydive: Proximity Flight**, который мы опробовали еще на КРИ 2011. Но время идет, новостей нет, а студия направила все силы на развитие глобальной военно-исторической игры **War Thunder**.

К счастью, на замену есть симулятор «**B.A.S.E. Jumping: Точка отрыва**» от другого российского разработчика, студии **Digital Dimension Development**. Графика не шедевр, зато сам процесс прыжков смоделирован великолепно, что подтверждают профессионалы. Также игру отличает достаточно точная реконструкция знаменитых мест, куда стремятся попасть бейсджамперы со всего мира: Останкинская телебашня, Пещера ласточек в Мексике, норвежская Стена троллей. Также доступны прыжки с высоток, вертолета, труб и мостов.

Ну а как же более «народные» виды спорта, доступные обычным людям? Есть и такие. Пару лет назад **Activision** похоронила Тони Хоука — ну, не самого Тони, конечно, а названную в честь него серию симуляторов скейтбординга. Однако фанаты не огорчились, так как, говоря прямо, в последнее время разработчики перестали понимать, что же нужно современным игрокам.

Эстафету перехватила серия **Skate** от EA Black Box, которую большинство знает по серии **Need for Speed**. Известная студия

ЧЕМПИОНЫ ТОЖЕ ЛЮДИ!

Коварные игры угрожают реальному спорту не только переманиванием аудитории, но и тем, что подрывают здоровье самых перспективных атлетов. Спортивные врачи бьют тревогу: молодые спортсмены, вместо того чтобы тренироваться, часами проводят за приставками, нарушают режим дня и забывают правильно питаться.

Психотерапевт Стив Поуп, работающий с футболистами ведущих британских клубов премьер-лиги — «Манчестер Юнайтед», «Челси», «Тоттенхэм Хотспур», «Арсенал», — заявляет, что наибольшей популярностью среди футболистов пользуется **Call of Duty**. И хоть Поуп не назвал конкретных имен, одного его пациента можно назвать с достаточной долей уверенности — это Эшли Коул, который «сидит» на Call of Duty и, по сведениям западной прессы, проводит за компьютером по пять часов в сутки.

Вы скажете — ерунда? Вот и Эшли считает точно так же, доказывая прекрасной игрой на поле, что виртуальные развлечения ему не помеха. Хотя о его увлечении стало известно еще в 2010 году, и с тех пор, по уверениям фанатов, он сильно сдал позиции. А еще он успел застрелить на поле (не нарочно и не насмерть) из ружья совершенно невинного стажера. Будь мы американским телеканалом FOX, обязательно обвинили бы в этом Call of Duty. Ну а так лишь отметим, что не для всех спортсменов увлечение играми проходит безболезненно. Джо Джонсон, Дэвид Джеймс, Квин Питкок — вот лишь некоторые имена спортсменов, кому, по их собственному признанию, игровая зависимость в свое время серьезно подпортила карьеру.

Кто-то уходит, кто-то получает второй шанс, а третьи просто обращают свое увлечение себе на благо. Например, Дейл Эрнхардт-младший говорит, что среди его коллег есть зависимые игроки, но сам он любит использовать гоночные симуляторы для оттачивания навыков реального вождения.

Веселая компания из Husky Express. Ну как можно было закрыть таких няшек?

Динамические трехмерные волны, расходящиеся за мчащимся по реке катером, помогают Wakeboarding Unleashed выглядеть вполне прилично и по сей день.

не подвела, и все три части Skate получили превосходные отзывы. Симулятор позволяет фанатам скейтбординга сделать то, что невозможно в реальной жизни (или возможно, но не больше одного раза: например, сигануть на скейте с высоты в полсотни метров), а реалистичная и местами подглючивающая физика добавляет в геймплей массу забавных моментов. Вот скейтбордист совершает прыжок и впечатывается лбом в балку. Или приземляется на перила, но не скейтом, а причинным местом. Или же на полной скорости влетает в скамейку, после чего бесчувственное тело оседает на ней в вольготной отдыхающей позе.

Иногда какой-то жанр засыхает потому, что в нем нет ничего стоящего. Но с симуляторами паркура случилась парадоксальная ситуация: жанр загнулся, потому что вышли две великолепные игры — **Mirror's Edge** и **Assassin's Creed**. Теперь у разработчиков мало поводов создавать какой-то нишевый проект, а у любителей паркура осталась лишь одна альтернатива в виде симулятора **Free Running**, вышедшего на PS2 в 2007 году и портированного на PC двумя годами позже. Игре пророчили славу «паркурного Тони Хоука», но мечты не сбылись. Кошмарную графику (PS2 — она и в Африке PS2) и отсутствие сюжета смогли вынести лишь настоящие фанаты, для которых важнее реалистичность и разнообразие приемов, да еще анимация, создававшаяся при участии настоящих мастеров паркура.

ГОТОВИМСЯ К ЗИМЕ 2014

Менее чем через год состоятся XXII зимние Олимпийские игры в Сочи — за всю историю существования игр россияне принимали их у себя всего один раз, в 1980 году. Так что зимние виды спорта становятся для нас максимально актуальными, тем более что среди них немало весьма редких дисциплин, до которых рядовые телеболельщики просто не добираются.

За внимание игроков борются две студии: британская **Eurocom** и немецкая

В симуляторе «B.A.S.E. Jumping: Точка отрыва» с Останкинской телебашни может прыгнуть каждый, а вот сделать это в реальности проблематично даже самым крутым бейсджамперам. Их туда просто не пускают.

Скейтбординг не просто спорт. Это возможность почувствовать себя свободным, превратить скучный бетон и асфальт в трамплин для трюков и прыжков, в средство самовыражения. В симуляторах Skate это хорошо чувствуется.

САМ СЕБЕ ЧЕМПИОН

Компьютер мало-помалу забирает спортивную аудиторию как у телевидения, так и у реальных состязаний. Представьте себе, как в выходной день отец с сыном увлеченно смотрят чемпионат, но не по футболу или хоккею, а по компьютерной игре. Думаете, такая сцена подошла бы фантастическому фильму? Для Южной Кореи такая фантастика давно стала реальностью. Игровые чемпионаты здесь транслируют по центральным телеканалам, а дети сплошь и рядом мечтают о том, чтобы стать киберспортсменами.

Правда, такая ситуация воспринимается не как достижение, а как проблема национального масштаба: увлечение компьютерным спортом весьма вредно сказывается на здоровье, учебе и толщине кошелька. Однако начало положено, и некоторые любители побегать впереди паровоза уже начинают рисовать мрачные картины будущего, в котором реальные спортсмены станут не нужны. Виртуальный спорт дешевле, безопаснее, его можно сделать куда более увлекательным, чем реальный, и приспособить под любую аудиторию.

Можно много говорить о чувствах и эмоциях, которые приносит реальный спорт, о его важности в здоровье нации и прочем. Но факт есть факт: большой спорт — это бизнес, приносящий много денег. Между его существованием и уходом в небытие стоят только гигантские прибыли. Поэтому выбор будут делать люди, голосуя своим кошельком за то, что они любят больше всего. Кстати... а когда вы в последний раз покупали билет на стадион?

49Games. Сборник **Vancouver 2010** от Eurocom напоминает нам о событиях прошлой Олимпиады, представляя четырнадцать видов спорта, от бобслея до гигантского слалома. Игра отличается неплохой графикой, которую портит слишком аркадный для жанра симуляторов геймплей с усердной долбежкой по паре клавиш: для того чтобы виртуальные спортсмены шли на рекорды, необходимо будет подвергнуть клавиатуру серьезному испытанию на прочность.

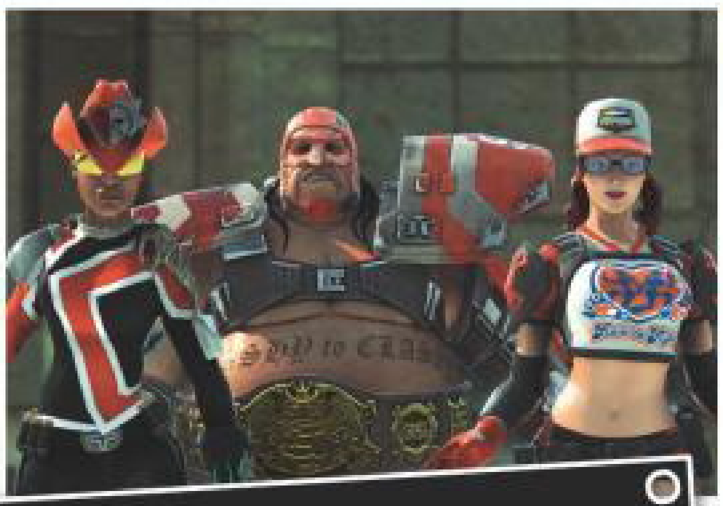
В отличие от конкурента, серия Winter Sports от гамбургской студии 49Games куда более серьезна — по крайней мере, в **Winter Sports 2011** разработчики почти отказались от зубодробительных «кнопочных танцев», но в то же время подложили владельцам PC большую свинью, добавив в список обязательных требований геймпад. Игра тоже не претендует на абсолютную симуляторность, в ней есть немало аркадных моментов. Это и смертельные трюки в соревнованиях скейтбордистов, и пробравшееся из прошлых игр «топтание на клавишах» в соревнованиях конькобежцев. Зато заезды бобслеистов, прыжки с трамплина и слалом выглядят очень аутентично. Также Winter Sports предлагает оценить такие редкие для игр виды спорта, как фигурное катание и уже знакомый нам кёрлинг. К слову, в 2011 году 49Games была куплена издательством **Bigpoint**, последнюю игру серии Winter Sports передали другой студии, которая, увы, серьезно уронила планку качества.

Кроме больших сборников из десятков олимпийских дисциплин, есть немало игр, специализирующихся на одной тематике. Например, поклонникам горнолыжного спорта можно посоветовать серию **Ski Challenge**, а фанатам биатлона — **Biathlon Champion**, которая вышла в 2006 году, но моды к ней выпускают до сих пор.

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ СПОРТ

Игры уступают реальному спорту по разнообразию: у разработчиков пока не дошли руки до создания симулятора катания апельсинов с горы или соревнований по скоростной переноске невест на руках, да и виртуального чемпионата по бросанию палок в реку в ближайшее время не предвидится. Зато на компьютерах можно устроить фантастические состязания, которых в реальности быть просто не может.

Ходят слухи, что сиквел Mirror's Edge уже в разработке. Так что девелоперы могут спокойно продолжать обходить тему паркура стороной — в ближайшее время планку качества здесь опускать не собираются.



Участники шоу Super Monday Night Combat выходят на ринг.

Например, в прошлом году студия **Uber Entertenment** выпустила бесплатный сетевой шутер **Super Monday Night Combat**. Игра рассказывает о будущем, где спортсмены превратились в бойцов и сражаются в смертельном поединке на радость заскучавшим от недостатка адреналина зрителям, требующим крови и зрелищ. Каждый понедельник здесь начинается телешоу, где две команды рубят врагов и их роботов-помощников на куски.

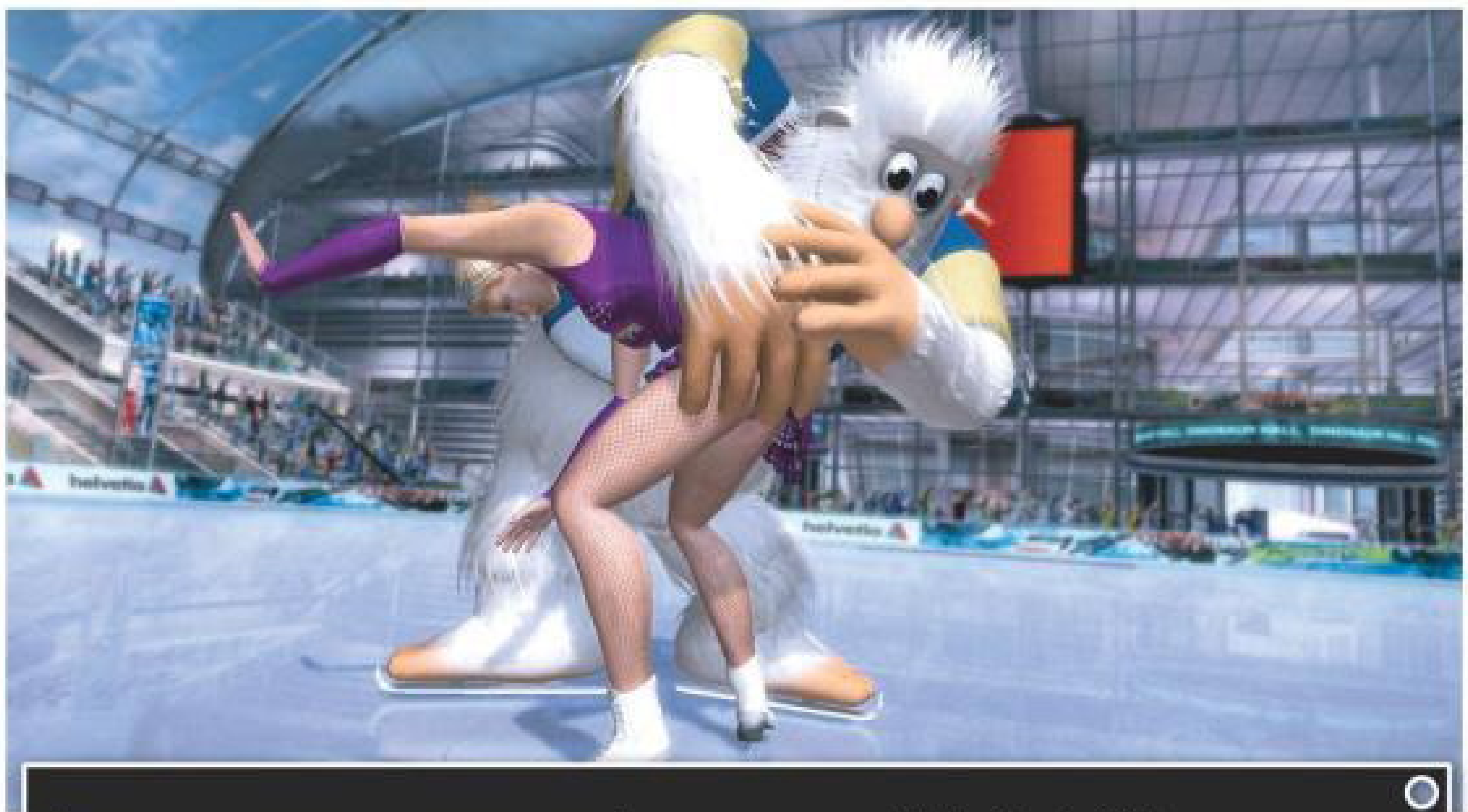
У разработчиков получилась довольно удачная смесь **DotA** и **Team Fortress**, вот только мультяшная графика мало соответствует суровому сюжету игры. Лучше бы они последовали по стопам разработчиков шутера 2005 года **Bet on Soldier: Blood Sport**. Там с атмосферой все в порядке: мир, переживший войну, ставшие традицией поединки элитных подразделений, превратившиеся в коммерческое телешоу, битва с боссами на мрачных руинах погибших городов. Увы, игра и к моменту выхода не блистала графикой, а уж теперь и подавно.

Хотя не графикой единой живы игры. Любители быстрой езды до сих пор поигрывают в футуристический гоночный симулятор **Powerdrome** — он вышел в 2004 году и считался весьма бюджетным проектом. Но какие там были скорости! Блейды (гоночные машины на воздушной подушке) на форсаже превышают скорость звука, а средняя скорость редко падает ниже 900 километров в час. Ощущения от таких гонок действительно потрясающие.

Также можно вспомнить классику жанра, где графика практически отсутствует. Например, **Speedball** — оригинальная футуристическая игра в мяч, где можно не только забивать голы, но и наносить увечья противникам. Оригинал вышел в 1988-м, сиквел — в 1990-м. Обе игры выдержали неисчислимое число портов и ремейков, последний из которых появился в 2011 году. Не менее долгую жизнь прожил и **Lunar Pool**, помесь бильярда и минигольфа: с помощью кия надо загнать шарик в лунку, вот только стол не квадратный, а самых невообразимых форм, на любой вкус.

НА СТЫКЕ ВРЕМЕН

Бывает и так, что разработчики создают симуляторы обычных видов спорта, но, чтобы добавить в них перчику, переносят место действия игры в будущее. Так, в мире Toxic Grind катание на скейте, роликах или велосипеде объявлено вне закона, а всех нарушителей насильно заставляют участвовать в смертельном телешоу. Тот же прием применили в возрожденной недавно на современных платформах **Jet Set Radio**, где игроки влеза-



Картинка для привлечения внимания: фигурное катание в Winter Sports 2011. Без комментариев.

Сборник Vancouver 2010: российская команда бобслеистов набирает скорость.

БЕЗЫМЯННЫЕ ГЕРОИ

Когда в фэнтези-спорте владельцы команд «присваивают» себе знаменитых игроков без их спроса, это нормально. Другое дело, если такую «фэнтези-команду» начинают создавать крупнейшие игровые издательства, такие как Electronic Arts или Activision, причем делают они это не ради развлечения.

Чтобы не платить деньги за лицензирование реальных имен игроков, разработчики Electronic Arts заменяют их двойниками — полностью копируют рост, вес, физическую форму, навыки, место в команде. Виртуальным двойникам дают лишь новое имя и номер (а порой и номер оставляют прежний). В 2010 году шесть тысяч ветеранов американского футбола подали на EA в суд за то, что разработчики сознательно, не спросив разрешения, сделали компьютерных футболистов по их образу и подобию.

В 2011 году такой же иск подали бывшие участники студенческой лиги, виртуальные копии которых появились в NCAA Football и NCAA Basketball. Оба дела рассматриваются в суде до сих пор. Кража личности — такое дело, с ходу и не разберешься. Для примера, известный пейнтболист Грег Хэстингс возвращал право на свое имя целых пять лет. В свое время он дал разрешение издательству Activision выпустить симулятор пейнтбола Greg Hastings Tournament Paintball Max'd, но в 2005 году, спустя сутки после релиза, Activision его уволила.

Руководство решило, что раз они имеют полные права на первую часть, то могут сделать и вторую, причем без помощи и согласия Грега. Лишь в 2010 году суд постановил, что права на игру не дают Activision права на использование чужого имени.

ют в шкуру скейтбордиста-хулигана, бороздящего в будущем просторы Токио, соперничающего с полицией и конкурирующими бандами.

А еще разработчики ужасно не любят платить лицензионные отчисления. Поэтому порой они делают копию, скажем, футбола, только в качестве игроков запускают на игровое поле гоблинов, троллей, орков и прочую нежить. Так появились **Blood Bowl**, **Chaos League**, **M.U.D.S.**, **Mutant League Football** и множество подобных им игр.

Фантастический спорт близок по духу к фэнтези-спорту, но путать эти понятия не следует. В фэнтези-спорте вы не увидите гоблинов и эльфов, гоняющих мячик по усеянной черепами равнине. Суть фэнтези-спорта проста: каждый участник набирает команду, состоящую из реально существующих игроков. Разумеется, без ведома последних, так что, если вы записали в свою футбольную команду Бэкхема, Месси и Аршавина с Роналдиньо, не стоит названивать им посреди ночи и отчитывать за слабую игру в последнем матче.

Все, что требуется от настоящих игроков, — статистика их игры. Каждый выигранный приз, каждый рекорд, каждый гол — все это приносит владельцу фэнтези-команды, за которой он числится, определенное количество очков. Чья команда наберет больше очков, той и присуждают победу. Выглядит просто, но на деле фэнтези-спорт куда увлекательнее любой спортивной менеджмент-игры. Владельцы команд тщательно следят за успехами своих подопечных, обмениваются игроками, торгуются за звезд, ищут перспективных новичков, делают ставки на исходы матчей.

У нас эта забава не прижилась, зато в США и Канаде игровое сообщество фэнтези-спорта превышает 32 миллиона человек, и в этой сфере крутятся миллиарды долларов. Хотя и среди наших кое-кто все-таки поигрывает — так, свою фэнтези-команду имеет известный российский футболист Сергей Игнашевич, не забывший зачислить в ее ряды самого себя. Теперь у него лишний стимул постараться: забил на матче пару голов — получил на счетчик команды лишние очки.

■ ■ ■

Люди очень любят спорт. Гудение напряженных мышц, прохлада финишной ленты, рвущейся под натиском твоей груди, торжество победителя и горечь проигравшего — как приятно наблюдать по телевизору за спортсменами, испытывающими столь невероятные чувства, а самому при этом с удобством сидеть на любимом диване и кушать домашние пирожки. Но времена меняются. Довольно пассивно сидеть перед экраном, наблюдая за достижениями других людей, пора и самим размять затекшие мышцы, взять в руки мышку или геймпад и выиграть пару чемпионских титулов! ■

КИНО

ЗАКЛЯТИЕ
THE CONJURING

Жанр: фильм ужасов, триллер
Режиссер: Джеймс Вон
Сценаристы: Чед Хейз, Кэри Хейз
В главных ролях: Вера Фармига, Патрик Уилсон, Рон Ливингстон, Лили Тэйлор, Джои Кинг, Шэнли Кейзвелл, Хейли Макфарланд, Макензи Фой, Кайла Дивер, Стерлинг Джеринс
Премьера: 25 июля

Мы привыкли к тому, что исторические мелодрамы и фильмы о военных действиях часто выходят с пометкой «основано на реальных событиях». Это сразу же придает картине серьезности и дает некоторую гарантию, что ее авторы досконально изучили эпоху, которую собираются показать на экране. Ну или хотя бы пытаются снять нечто правдоподобное.

Однако стоит режиссеру фильма ужасов заявить, что в основу его работы легла реальная история, как это вызовет в лучшем случае скепсис, а в худшем — презрительный смех. Ну кто в здравом уме поверит в летающих по дому привидений? Разве что школьники, зачитывающиеся желтыми газетенками с объявлениями доморощенных магов, гадалок и экстрасенсов и с энтузиазмом вызывающие в карманном зеркальце Пиковую Даму.

Но раз подобные объявления годами не теряют популярности, то наверняка находятся и люди, нуждающиеся в мистических услугах. И среди толп шарлатанов, в каждой скрипящей от старости половице видящих происки Сатаны, есть те, кто действительно хочет исследовать необычный феномен и помочь страдающим от его проявлений людям.

Паранормальные явления уже больше века всерьез изучают в различных сообществах по всему миру. Исследования энтузиастов уже привели к ряду занятных открытий. Например, они выяснили, что одержимость места может иметь разные, порой даже не связанные с привидениями, причины. Если по дому летает посуда и захлопываются сами собой двери, то это наверняка полтергейст — работа то ли вредных, но не способных материализоваться примитивных духов, то ли неосознанный телекинез самих жителей дома, чей стресс проявляется в такой страшной форме.

Иногда в одном и том же месте может быть периодически слышна музыка или проходить тень. Здесь тоже не обязательно замешаны духи усопших. Стены дома или места боевых действий могут впитать яркие впечатления людей прошлого и проигрывать их позже, будто пластинку. Оказаться внезапно в строю солдат времен Первой мировой или в хороводе призрачных детей — страшно, но безопасно, ведь это всего лишь фантомы. Да и бесплотные духи в большинстве своем не так уж и страшны. Многим просто стоит объяснить, что они умерли, а дом их давно продан новым хозяевам.

Другие могут попросить передать весточку любимой тетушке, что тоже нетрудно устроить. Опасность представляют только действительно злобные духи и демоны. С этими ребятами лучше даже не пытаться разобраться самостоятельно. Поняв, что имеешь дело с нечистой силой, стоит прибегнуть к помощи священника или охотников за привидениями. Они-то знают, как утихомирить бесов!

Супруги Эд и Лоррейн Уоррен десятилетиями изучали паранормальные явления. Начав свою карьеру как пара молодоженов, из праздного любопытства наведывающаяся в дома с привидениями, чета Уорренов быстро убедилась в реальности потусторонних явлений. Эд и Лоррейн основали Общество изучения психических явлений в Новой Англии и стали путешествовать по миру, изучая странные происшествия и помогая людям, столкнувшимся с разного рода нечистью.

Но даже в их богатом послужном списке случай, произошедший с семьей Перронов, легший в основу фильма, выглядит самым жутким. Дом на Род-Айленде, куда счастливой многодетной семье не повезло переехать, оказался под завязку забит привидениями — как относительно смирными и безвредными, так и смертельно опасными. И переездом проблему было не решить: злой дух привязал себя к семейству и не дал бы им покоя, куда бы они ни пытались сбежать.

Поговаривают, что продюсер «Заклятия» Тони ДеРоза-Грюнд был настолько потрясен аудиозаписями расследования в доме Перронов, что тут же загорелся идеей снять фильм по мотивам этой страшной истории. Однако воплотить свою идею в жизнь продюсер смог только через двадцать лет после прослушивания пленки. И, надо сказать, что ленте это пошло исключительно на пользу. Жанр хоррора наконец-то вышел из своего гетто и вместо видеокассет и бюджетных DVD начал появляться в широком прокате. А уж фильм для большого экрана достоин и приличного

бюджета, и именитой команды. Продюсерами ленты помимо ДеРоза-Грюнда стали работавший над «Запретной зоной» и «Сетью» Роб Кауан и Питер Сафран, приложивший руку к созданию «Очень страшного кино» и «Погребенного заживо». Сценаристы Чед и Кэри Хейз фильмами «Жатва» и «Дом восковых фигур» уже доказали, что умеют испугать зрителя не на шутку. Режиссер Джеймс Вон показал себя мастером жанра хоррор. На его счету нашумевшие «Пила» и «Астрал», а также жуткая лента «Мертвая тишина». В съемочную группу «Заклятия» Вон пригласил коллег по предыдущим своим работам, так что для них снимать качественные ужастики тоже не в новинку.

фильмов. Девочки, играющие дочерей семьи Перрон, несмотря на юный возраст, тоже могут похвастаться не одной ролью. Джои Кинг снялась в фильмах «Эта дурацкая любовь» и «Инопланетное вторжение: Битва за Лос-Анджелес», Шэнли Кейзвелл появлялась в сериалах «Менталист» и «Кости», а Макензи Фой засветилась в обоих частях ленты «Сумерки. Сага. Рассвет».

На съемки фильма было потрачено тринадцать миллионов долларов, что для жанра хоррор немало. Для сравнения, «Астрал» был снят всего за полтора миллиона. И хотя для хоррора грамотно выстроенная атмосфера, работа оператора и актерская игра куда важнее спецэффектов,

слышит вещи, недоступные большинству людей. И эта способность может обернуться как даром, так и проклятием, ведь каждый увиденный кошмар неслабо действует женщине на нервы. Но самым страшным может оказаться бессилие. Опыт и знания позволяют изучить и точно определить феномен, но никак не изгнать демона. С этим может не справиться и священник. В своих расследованиях Эд Уоррен выяснил, что большинство священнослужителей не верит в существование дьявола, а людям, жалующимся на одержимость потусторонними силами, советуют обратиться к психиатру. Поэтому многим остается надеяться только на себя и энтузиастов, готовых, несмотря на опасность, протянуть руку помощи.

Приятное впечатление производит и актерский состав «Заклятия». Роль Лоррейн Уоррен досталась номинированной на премию «Оскар» за игру в фильме «Мне бы в небо» Вере Фармиге. Причем актрисе по плечу явно не только вдумчивые мелодрамы, но и настоящие ужастики вроде ленты «Дитя тьмы» и сериала «Мотель Бейтсов». Сыгравший Эда Уоррена Патрик Уилсон тоже успел показать себя актером талантливым и разносторонним, готовым сыграть что молодого папашу в «Бедной богатой девочке», что супергероя в «Хранителях». Чету Перронов играют Рон Ливингстон и Лили Тэйлор, снимающиеся как в большом кино, так и в сериалах и телевизионной документалистике. Рон Ливингстон даже озвучивает героев мульт-

немного лоска в видеоряде лишним никогда не будет. Участие в съемках компании «Нью Лайн Синема», подарившей нам «Хоббита» и «Властелина Колец», служит залогом хорошего вкуса. Эти люди знают, как снять красивый и атмосферный фильм без лишней мишуры.

Несмотря на классический сюжет о доме в американской глубинке со злыми духами, перепуганными детьми и непременным темным подвалом, смотрится «Заклятие» достаточно оригинально. Смещение акцента с семейной трагедии к расследованию, проводимому парой профессиональных охотников за привидениями, добавило ленте достоверности. Чета Уорренов и в реальности, и в кино — люди интересные. Эд — бывший военный, ревностный католик и скептик, готовый поверить в чудеса, только увидев их собственными глазами. Лоррейн, как профессиональный медиум, видит и

История семьи Перрон — лишь одно из сотен паранормальных происшествий, с которыми пришлось столкнуться Уорренам в своих путешествиях. Они засвидетельствовали появление призраков в английских замках и французских катакомбах, заброшенных госпиталях, церквях и маленьком японском отеле. Пара поучаствовала в написании кучи книг, не раз появлялась в телешоу и даже собрала собственный музей мистических трофеев. По мотивам их изысканий было снято несколько фильмов, в числе которых «Призраки в Коннектикуте» и «Ужас Амитивилля».

Но вне зависимости от того, считаете вы подобные истории свидетельствами проявления злых духов, телекинезом, мистификацией, массовой истерией или галлюцинацией, смотреть «Заклятие» реально страшно. Никогда не знаешь, какую из привычных и безобидных на первый взгляд вещей призрак использует для очередной своей выходки или из какого темного угла он вылетит. Холодок по спине и подпрыгивание в кресле гарантированы даже самым убежденным материалистам.

Артур Гилязов, Дмитрий Колганов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ИГРЫ ПО-НОВОМУ

Toshiba Qosmio X70

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17,3 дюйма (1920x1080), TN
- **Процессор:** Intel Core i7-4900 (2,8 ГГц)
- **Оперативная память:** 32 ГБ DDR3
- **Графика:** Intel HD Graphics 4600 + NVIDIA GeForce GTX 770M
- **Накопитель:** 2x 720 ГБ (5400 об/мин)
- **Разъемы:** 4x USB 3.0, HDMI, D-Sub (VGA), LAN, аудио
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi, Bluetooth
- **Дополнительно:** веб-камера
- **Операционная система:** Windows 8 Pro 64-bit
- **Размеры:** 41,8x27,3x4,4 см
- **Вес:** 3,6 кг
- **Цена:** от 80 000 рублей

Только Intel официально анонсировала свои процессоры на архитектуре Haswell, как на рынок хлынул целый поток ноутбуков на основе свежей платформы. Естественно, мы уже начали тестировать первые модели, но процесс этот долгий, поэтому результатами будем делиться в следующем номере, ну а пока расскажем об одном из первых лэптопов с обновленной начинкой — **Toshiba Qosmio X70.**

Внешне ноутбук выглядит интересно. Вроде бы обычная толстенькая коробка, но благодаря опоясывающей красной вставке чисто визуально корпус кажется значительно тоньше, чем есть на самом деле. Хорошо аппарат выглядит и внутри: под запястьями — текстурированный под кожу пластик, островная клавиатура получила металлическую подложку, тачпад — красный бортик, а 17,3-дюймовый экран — глянцевую окантовку.

Начинка в X70 — по последнему слову техники. Как мы уже сказали, основана система на платформе Intel Haswell, а если быть точнее, то на кристалле **Core i7-4900MQ**. Это один из самых производительных представителей свежей серии: четыре ядра на скорости от 2,8 до 3,8 ГГц, 8 МБ кэш-памяти третьего уровня, поддержка Hyper-Threading и встроенное графическое ядро **Intel HD Graphics 4600** частотой от 400 до 1300 МГц. Впрочем, последнее здесь скорее для виду и работы от аккумулятора; за игры в Qosmio отвечает дискретная видеокарта **GeForce GTX 770M**, мобильный аналог настольной GeForce GTX 660. Установленный внутри чип **GK106** оснащен 980 CUDA-ядрами, функционирующими на 811 МГц. В теории этого должно хватить на уверенную работу со всеми существующими играми в разрешении 1680x1050 и максимальными настройками.

Не обделен X70 и разъемами: четыре USB 3.0, LAN, HDMI, D-sub (VGA), и это при том, что в наличии есть полноразмерный дисковод.

СВЕРХЪЯРКИЙ

WEXLER.TAB 10iS

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 10,1 дюйма (1366x768), IPS, сенсорный
- **Процессор:** двухъядерный Cortex A9 (1,6 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Графика:** Mali-400 MP4
- **Накопитель:** 8/16/32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SDHC (до 32 ГБ)
- **Разъемы:** micro-USB, USB-A 2.0, mini-HDMI
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi, Bluetooth 4.0, GPS, 3G (опционально)
- **Аккумулятор:** 8000 мАч
- **Время автономной работы:** до 9 часов просмотра видео
- **Операционная система:** Android 4.1 Jelly Bean
- **Камера:** 0,3 Мп (фронтальная), 5 Мп (задняя)
- **Размеры:** 25,6x16,8x1,1 см
- **Вес:** 620 г
- **Цена:** от 7990 рублей

Компания **WEXLER** выпустила свой первый большой планшет. **WEXLER.TAB 10iS** получил 10,1-дюймовую IPS-матрицу разрешением 1366x768, поддержку мультитач, устойчивое к царапинам стекло и мощную светодиодную подсветку.

В качестве основы начинки выступили двухъядерный процессор **Cortex A9** частотой 1,6 ГГц и 1 ГБ оперативки. Этого должно хватить на плавную работу зашитой тут **Android 4.1 Jelly Bean** и целого вороха предустановленных приложений, в число которых вошли Evernote, виджет Gismeteo, утилиты для чтения электронных книг, WEXLER.PLAY (подборка интересных программ) и пробная версия навигационного ПО Navitel.

Для любителей игр предусмотрен четырехъядерный графический чип **Mali-400 MP4**. Его мощности достаточно практически для всех современных проектов, правда, чтобы запустить часть из них, придется поколдовать с настройками. Подумать необходимо и над тем, куда ставить тяжелое ПО. «Объемный» вариант таблетки с 32 ГБ набортной памяти будет представлен чуть позже, пока же есть только модели с 8/16 ГБ и возможностью расширения при помощи карточек micro-SD.

А вот чего у WEXLER.TAB 10iS не отнять — так это необычного оформления. Корпус сделан из черного пластика и по бокам украшен красными вставками. Выглядит очень стильно. Привлекает планшет и ценой. За минимальную комплектацию с 8 ГБ и без 3G просят всего 7990 рублей.

ЧИСТЫЙ ЗВУК

Creative Sound Blaster Recon3D Omega

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Динамики:** 2x 50-мм
- **Диапазон частот:** 20-20 000 Гц (наушники), 100-6500 Гц (микрофон)
- **Чувствительность:** 102 дБ (наушники), -40 дБ (микрофон)
- **Импеданс:** 32 Ом
- **Соединение:** USB-интерфейс или Tactic Link (2,4 ГГц)
- **Дополнительно:** внешняя звуковая карта
- **Цена:** 7500 рублей

Creative в последнее время удивляет все больше. Взять хотя бы ее гарнитуру **Sound Blaster Recon3D Omega**. Она не только умеет работать с любой системой, будь то ПК, PlayStation 3 или Xbox 360, но еще получила и внешнюю звуковую карту. Плата с четырехъядерным процессором **Sound Core3D** обсчитывает аудио, речь, обеспечивает воспроизведение THX TruStudio Pro, может выдать виртуальный «звук вокруг» и похвастаться функцией **Scout Mode**, усиливающей шаги врагов.

Не подвели и дизайнеры Creative. «Управлялку» засунули в симпатичный корпус серого цвета и с синими вставками. На лицевой панели расположились кнопки переключения между режимами THX и Scout Mode, а также регулировки громкости и выключения звука. Для подключения к источникам есть micro-USB и Optical-in, а для вывода сигнала на наушники — фирменная беспроводная технология Tactic Link, использующая частоту 2,4 ГГц.

Сама гарнитура — 50-мм неодимовые динамики, кожаные амбушюры и регулируемое оголовье с мягкой подкладкой. На правой чашечке — клавиши управления. Микрофон не поворотный, но в случае необходимости его можно снять.

Питается Sound Blaster Recon3D Omega от аккумулятора, но не возбраняется работать и от сети через USB-кабель: главное не забыть, что гарнитура подключена к компьютеру и не попытаться уйти с ней в соседнюю комнату.

ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

Sony Xperia ZR

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.1
- **Дисплей:** 4,55 дюйма (720x1280), TFT
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon S4 Pro (APQ8064, 1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 32 ГБ)
- **Камеры:** 0,3 Мп (фронтальная), 13,1 Мп (задняя, автофокус, HDR, стабилизация изображения)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 900/1900/2100 МГц, LTE 800/850/900/1800/2100/2600 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 2300 мАч
- **Дополнительно:** пыле- и влагозащищенность IP55 и IP58
- **Размеры:** 13,1x6,7x1 см
- **Вес:** 138 г
- **Цена:** 23 990 рублей

Всем, кто не представляет себе летний отдых без водных развлечений, стоит обратить внимание на **Sony Xperia ZR**. Смартфон соответствует стандартам пыле- и влагозащиты IP55 и IP58. Тем, кому эти буквы и цифры ничего не говорят, поясняем: аппарат готов пролежать до получаса на глубине до 1,5 метра. Более того, там он может даже фотографировать и снимать Full HD-видеоролики, а отдельная кнопка позволяет делать снимки и при заблокированном экране.

Внешне «гуглофон» похож на другие модели линейки Xperia, выделяясь разве что чуть большей толщиной — грациозностью пришлось пожертвовать ради герметичности и аккумулятора емкостью 2300 мАч.

Начинка у ZX сбалансированная. За быстродействие отвечает хорошо зарекомендовавший себя процессор **Qualcomm Snapdragon S4 Pro**, а яркий 4,55-дюймовый дисплей, выполненный по технологии **Mobile BRAVIA Engine 2**, не перегружен Full HD-разрешением. Смартфон умеет работать в сетях третьего (HSPA+) и четвертого поколений (LTE), причем российские частоты тоже поддерживаются. Доступен телефон в четырех расцветках: помимо классических белой и черной, можно приобрести розовую и мятно-зеленую модификации.

В ЖЕЛТЫХ ТОНАХ

Gunnar Rocket Propelled Gaming

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал корпуса:** магний, алюминий
- **Цвет:** желтый (линзы), серебристый и черный (оправа)
- **Размеры:** 6,2 см (ширина линз), 1,7 см (носовые дужки), 12 см (височная область)
- **Вес:** 35 г
- **Цена:** 4290 рублей

Если после долгой работы за компьютером у вас болят глаза, советуем обратить внимание на очки **Rocket Propelled Gaming**, выпускаемые компанией **Gunnar**. Как следует из названия, модель ориентирована в первую очередь на заядлых игроков, проводящих за дисплеем большую часть свободного времени. Отсюда — увеличенная площадь линз и облегченная оправа из алюминиево-магниевого сплава весом в какие-то 35 граммов. От себе подобных RPG отличают еще и необычные дужки, механизм которых позволяет раскрыть опоры примерно на 115 градусов — хватит для самых крупных голов.

Заметим, что чудодейственный эффект по защите глаз отнюдь не реклама и даже не шарлатанство. Работают очки по давно известной схеме. Линзы отсекают голубой спектр монитора и тем самым снижают нагрузку на зрительные органы. Плюс к этому, благодаря специальной форме, окуляры задерживают влагу и не дают зрачку высыхать.

КАРМАННЫЙ ВАРИАНТ

AVerMedia Live Gamer Portable

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Интерфейсы:** USB 2.0, 2x HDMI, компонентный, 2x 3,5-мм джек
- **Максимальное разрешение видеозахвата:** 1920x1080 (30p)
- **Совместимость:** Xbox 360, Sony PlayStation, ПК (Windows 7/8)
- **Карты памяти:** SD
- **Размеры:** 13,1x7x2,2 см
- **Вес:** 117 г
- **Цена:** 6500 рублей

AVerMedia пополнила линейку устройств для захвата видео. На этот раз из-под ее пера вышла симпатичная коробочка, умеющая работать с ПК, Xbox 360 и PlayStation 3. Внешне **Live Gamer Portable** напоминает упитанный смартфон и спокойно помещается во внутренний карман пиджака. Соединить ее с источником картинки проще простого. Есть по паре сквозных HDMI и 3,5-мм джеков, а также порт USB для общения с компьютером.

Логично сделано и управление. На боковой панели разместилась кнопка Hot Button, запускающая запись или трансляцию по Сети. Если нужны какие-то серьезные настройки, заниматься ими придется через ПК и фирменную утилиту **RECentral** с поддержкой онлайновых стрим-сервисов типа TwitchTV и Ustream.

Отметим, что ролики новинка пишет в формате MP4/H.264 в разрешении до 1080p и сохранять их может либо на SD-карту, либо напрямую на жесткий диск подключенного компьютера.

LTE ДЛЯ НАРОДА

LG Optimus F5

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.1.2
- **Дисплей:** 4,3 дюйма (540x960), True IPS
- **Процессор:** Qualcomm MSM8960L (1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 32 ГБ)
- **Камеры:** 1,3 Мп (фронтальная), 5 Мп (задняя, автофокус)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 900/1900/2100 МГц, LTE 800/1800/2600 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 2150 мАч
- **Размеры:** 12,6x6,45x0,9 см
- **Вес:** 131 г
- **Цена:** 13 990 рублей

LTE-сети, наверное, одна из самых любимых тем для наших операторов сотовой связи. Казалось бы, совсем недавно они плакали, что 4G запрещают разворачивать нехорошие чиновники, и вот уже «МегаФон» рапортует о покрытии тридцатого по счету города. И все бы хорошо, только телефонов, поддерживающих российский стандарт передачи данных (LTE 800), пока мало, и стоят они, как правило, от 25 до 30 тысяч рублей. Исправить ситуацию взялась **LG**, представившая **Optimus F5** ценой 13 990 рублей.

Выглядит смартфон строго. Прямоугольник со скругленными краями украшен серебристой рамкой, почти всю лицевую панель занимает экран, а небольшой островок свободного пространства под ним — три сенсорных клавиши. Дисплей, кстати, приличный — True IPS-матрица разрешением 540x960 и размером 4,3 дюйма. Не подвела и начинка.

Несмотря на среднюю стоимость, за плавную работу отдувается двухъядерный процессор **Qualcomm MSM8960L** в компании 1 ГБ оперативки. Под хранение фотографий с камеры на 5 Мп выделено 8 ГБ флэш-памяти. Не хватит — есть слот для microSD-карт объемом до 32 ГБ. Примечательно, что энергии вся эта электроника потребляет не так уж много и на встроенном аккумуляторе в 2150 мАч местный **Android 4.1 Jelly Bean** способен проработать до двух суток.

ИДЕАЛ?

Тестирование ноутбука Apple MacBook Pro with Retina

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран:** 15 дюймов (2880x1800)
- **Процессор:** Intel Core i7-3720QM (2,6-3,6 ГГц)
- **Память:** 8 ГБ DDR3-1666 МГц
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX 650M + Intel HD Graphics 4000 (встроенная)
- **Твердотельный накопитель:** 512 ГБ
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** 2x USB 3.0, 2x Thunderbolt, HDMI, аудио
- **Операционная система:** OS X Mountain Lion
- **Время работы:** до 7 часов
- **Дополнительно:** кардридер, веб-камера, подсветка клавиатуры
- **Габариты:** 35,9x24,7x1,8 см
- **Вес:** 2 кг
- **Цена на июнь 2013 года:** 119 000 рублей

Ноутбуки **Apple**, наверное, одна из самых благодатных тем для споров. Стоят дорого, по характеристикам далеки от «топа», а из явных преимуществ имеют лишь экраны с сумасшедшими разрешениями да непривычную OS X. Мы решили разобраться с этой темой и рассказать все как есть, без привязок к марке, ее истории и сложившемуся ареалу слухов. Для этого отложили в сторону обычные PC-ноутбуки и два месяца провели в компании **MacBook Pro** с **Retina**-дисплеем (далее — MacBook).

Первое знакомство

Когда к нам в руки попала коробка стоимостью 119 000 рублей, внутри мы ожидали увидеть кучу всего интересного и необычного. Но не тут-то было. Под молочно-белой крышкой лежали ноутбук, ворох красочных инструкций и зарядка. Мышки, тряпочки, чехлы — это в отдел аксессуаров.

Похожая ситуация и с внешним видом. Оригинальность — не про «мак». Вернее, выглядит-то он классно: серебристый прямоугольник, скругленные углы, толщина 1,8 см. Проблема в том, что PC-сектор все это давно освоил, да и сама «яблочная» продукция уже успела примелькаться и удивить может только проработанностью некоторых деталей.

Собственно, одна из главных особенностей всех «маков» — алюминиевые корпуса. Apple реально берет кусок металла, вытачивает в нем технологические отверстия, шлифует и заполняет электроникой. Выглядит потрясающе. Никакого люфта, кривых швов, лишних сочленений; компьютер ощущается как цельное устройство с идеально вычерченными линиями, гранями и посадочными местами под порты. Единственный минус — мягкость самого материала, — царапинами он обрастает с какой-то невероятной скоростью.

А вот к чему не придерешься — так это к шарниру, соединяющему половинки обечайки. На первый взгляд все

ВОКРУГ СВОЕЙ ОСИ

Все MacBook поставляются с предустановленной системой OS X. К сожалению, некоторые до сих пор считают, будто эта операционка ни на что не способна и пасует практически перед любой мало-мальски серьезной задачей. Заядлых скептиков придется разочаровать. После окончательного перехода на платформу Intel невыполнимых вещей в «маках» почти не осталось. Единственное, не всегда понятно, где именно искать ту или иную функцию.

В OS X отсутствует привычная по Windows древовидная структура данных. ОС работает по принципу «вот вам приложения, вот вам песочница к ним, сидите, играйте». И пока вы подчиняетесь этим законам — все отлично, легко и удобно. Другое дело, когда нужно совершить какие-то более сложные и специфические действия.

К примеру, нам, как людям тесно связанным с Word, понадобилось примерно две недели только на то, чтобы в «яблочной» версии освоить все комбинации клавиш (они тут совершенно иные) и новое расположение всяких менюшек, опций, шаблонов. Как правило, многие этого не выдерживают и накатывают на «мак» обычную Windows.

Сделать это просто. В системе есть утилита Boot Camp, пошаговый мастер установки Windows. Для работы ему необходима лишь флэшка с дистрибутивом и указание, сколько выделить места под вражескую ОС. Весь процесс занимает от силы десять минут и даже не требует форматирования HDD.

стандартно: уверенно держит экран в нужном положении и не дает ему раскрываться при переноске. Подвох замечаешь, когда пересаживаешься за другую модель. Оказывается, когда тянешь крышку MacBook, нижняя часть не стартует вслед за соседкой, а остается на месте, будто прибитая к столу гвоздями-сотками.

Почему в PC-секторе это редкость, не знаем, — штука классная, могли бы и слямзить, а заодно научиться проводить центр тяжести точно посередине корпуса. Благодаря этой особенности, переползая с кухни в комнату с чашкой чая в одной руке и открытым компьютером в другой, можно не бояться, что лэптоп завалится на бок.

Впрочем, если с весом PC-производители не разберутся, то над зарядкой точно стоит подумать. Мы, конечно, понимаем, у Apple все спрятано за десятком патентов, но скрывать от нас фирменный разъем MagSafe — безобразие. Объясним почему.

От аккуратненького блока питания, со специальными ушками для намотки провода, отходит кабель с магнитным наконечником. Достаточно поднести его к порту, как проводок буквально прилепляется к корпусу и сообщает зеленым огоньком, что «заряд пошел». Работает схема и в обратную сторону. Когда кабель ненароком задеваешь ногой, ноутбук не отправляется в стремительный полет и даже не расстается со впаянным контактом, а просто «отпускает» провод.

Внутри

К сожалению, внутренняя часть впечатляет не так сильно. Под крышкой ожидает островная клавиатура (ее, кстати, придумала **Sony**, а не Apple) с жесткой подложкой и белой подсветкой. Раскладка в основном стандартная, но особенности есть — и для PC-пользователя не особо приятные. Главная подстава — на месте «Delete» стоит «Питание», так что поначалу неожиданные выключения гарантированы. Кого-то будут напрягать и «Fn» вместо «Ctrl», а также фирменная клавиша «Command», потеснившая левый «Alt». А вот тачпад образцовый. Большая, хорошо очерченная панель с поддержкой технологии мультитач. Ничего сверхъестественного, но пользоваться удобно.

То же можно сказать и про пару динамиков, расположившихся по бокам от клавиатуры. Ярые фанаты «маков» утверждают, что «звучит акустика фантастически, громкость высокая, верха чистые, бас упругий». Мы готовы подписаться только под «громкостью», все остальное — неправда. «Мак» выдает самый обычный звук: много высоких, слабый намек на середину и никаких низов. Хотя колонки производителю можно простить, ведь если поднять глаза, то перед ними предстанет он — Retina-дисплей.

Экран

Для тех, кто по какой-то причине пропустил последние три года в мире техники и удивляется, кто такая Retina, проведем краткий экскурс в историю. До 2010 года про ретину мало кто слышал, а те, кому термин был известен, понимали под ним сетчатку глазного яблока. Называть так дисплеи стали после презентации iPhone 4.

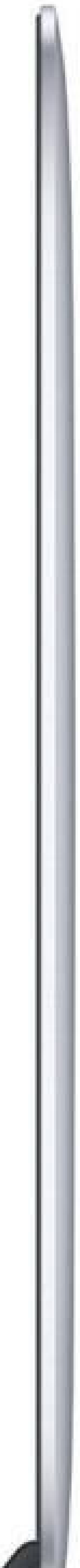
В него установили матрицу разрешением 330 пикселей на дюйм, а это, на минуточку, больше, чем может разглядеть человеческий глаз. Чуть позже требования к экранам Apple снизила: в iPad 3 ретиной назвали уже 267 точек на ту же площадь, а в MacBook — 220 (2880x1800) точек. Впрочем, в компании это не считают отступлением от правил. По словам разработчиков, на ноутбук мы смотрим с гораздо большего расстояния, чем на телефон, и поэтому заданного количества пикселей хватает, чтобы не видеть отдельных точек. И знаете, это очень похоже на правду.

На практике

Картинку MacBook выдает настолько четкую, что первую пару часов с идиотской улыбкой на лице всматриваешься в иконки, шрифты, масштабируешь каждое открытое окно и банально наслаждаешься совершенством идеально прорисованных линий. Причем осваиваешься с такой плотностью точек мгновенно — привыкнуть надо лишь к масштабам картинки.

Даже с включенным увеличением всех иконок и текста порой приходится пристально вглядываться в строчки меню или отдельные пункты программ. А в интернете, наоборот, не обращать внимания на сильно раздувшиеся логотипы (как это было и с iPad третьего поколения, не все сайты подготовлены к возможностям необычных матриц).

Противопоказан на Retina и просмотр видео низкого качества. Запускать всякие «380p» с YouTube — натуральное неуважение к работе Apple, тут подойдет Full



HD, а желательно Ultra HD, хотя фильмы в последнем сегодня на вес золота.

Зато где разрешение позволено ставить какое угодно — так это в играх. На Retina они выглядят просто шикарно. Складывается ощущение, будто по всему изображению от души прошлись каким-нибудь антиалиасингом на 8х: границы объектов ровные, без намека на угловатость или «лесенку». Единственное, возникают сложности с интерфейсом. Играть в родных 2880x1800 можно исключительно в шутеры или аркады. В RPG и стратегии, с их развитыми менюшками, лучше не соваться — слишком уж все мелко. Еще одна проблема, подстерегающая при запуске игр, — бесконечный подбор параметров, с которыми проект пойдет в 2880x1800.

Начинка

Хотя сторонники Apple верят, что их любимая компания натурально творит чудеса, законы компьютеростроения она обойти не смогла. Да, MacBook годится на замену домашнему компьютеру, но исключительно как машина для работы.

Качественная IPS-матрица покрывает всю палитру sRGB и отлично показывает себя в графических приложениях. Мощный кристалл, четырехъядерный **Intel Core i7-3720QM** частотой 2,6 ГГц, влегкую справляется с тяжелыми программами вроде **Photoshop**. Встроенных 8 ГБ DDR3 хватает на то, чтобы уверенно себя чувствовать при общении с браузером и массивными фотографиями/видео. SSD на 512 ГБ практически мгновенно запускает весь софт и саму операционную систему. Но вот видеокарта... Впихнуть в столь ограниченное пространство топовую **GeForce GTX 680M** инженерам не удалось — поставили **GTX 650M**, а она, честно скажем, слабовата.

Дабы хоть как то поиграть в **BioShock Infinite** в заветном разрешении, нам пришлось сбросить настройки почти до минимума. Та же ситуация с остальными проектами. **Metro: Last Light**, **Hitman: Absolution**, **Tomb Raider** — никаких излишеств.

Подводит «мак» и с другими моментами. Если вы не спали на уроках физики, то наверняка должны помнить: у алюминия запредельно высокая теплопроводность. Иными словами, он прекрасно отводит тепло и в то же время быстро нагревается. MacBook тому — яркое подтверждение. Уже через три-четыре минуты игры на корпусе реально отогревать руки после зимней прогулки без перчаток. Причем, что неприятно, температура растет не где-нибудь в районе центра, а прямо под горячо нами любимым блоком «WSAD».

Виновата в этом система охлаждения. Свежий воздух забирается по бокам от клавиатуры, а вот выкидывается он под экран, как раз на дальнюю часть ноутбука. В офисной работе это не страшно, наоборот, колени, что называется, «не горят», а вот в играх держать лэптоп на ногах становится невозможно. Еще один минус: в режиме полной нагрузки компьютер разгоняет вентиляторы и начинает ощутимо шуметь. По характеру гул напоминает сильный дождь за окном — не раздражает, но домочадцам мешает.

Больная тема тут и с количеством разъемов. Два USB 3.0 — ничтожно мало для ноутбука с гордой надписью «профессиональный». Подключил мышь, внешний жесткий диск — и все, ни флэшку добавить, ни колонки. Либо иди за USB-хабом, либо сиди и занимайся менеджментом железок, гадая, зачем тебе стоящая рядом пара Thunderbolt.

• • •

Как видите, идеал из MacBook Pro with Retina не получился. И даже если закрыть глаза, на минуту представив, что 120 000 рублей в нашей стране — это так, средняя зарплата, то мы все равно скажем: этот ноутбук не для всех. Да, он хорош в качестве рабочего лэптопа, отличного спутника для командировок, с ним приятно показаться на совещании, но для игр все равно придется покупать отдельную систему. Слабая видеокарта и повышенные нагрев с шумом делают свое дело.

Ну а касаемо цены. Вроде бы и надо сказать: не стоит «мак» своих денег. Но это будет неправильно. Вырезать такой корпус, спроектировать в нем расстановку начинки, заказать нестандартные платы, установить емкую батарею, да даже произвести дисплей — все это очень дорого и, естественно, сказывается на итоговой стоимости. Другое дело, что без всего этого можно обойтись.

● *Дмитрий Колганов*

Синтетические тесты

3DMark 11 (Performance)	
Graphics	2300
Physics	7 622
Score	2 517
PCMark07	
Score	664
Unigine Heaven 4.0	
FPS	9,7
Score	245
Unigine Valley 1.0	
FPS	11
Score	460

Игровые тесты (кадров в секунду)

Tomb Raider			
Настройки	1680x1050	1920x1080	2880x1800
Low	44,4	33	17
Medium	31,9	30,3	14
Hitman: Absolution			
Настройки	1680x1050	1920x1080	2880x1800
VeryLow	41,5	39,2	19,9
Low	40,1	35,4	17,3
Medium	29,9	26,1	12,8
Metro: Last Light			
Настройки	1680x1050	1920x1080	2880x1800
Low	31	28	14
Medium	28	25	13
High	20	18	8
BioShock Infinite			
Настройки	1680x1050	1920x1080	2880x1800
VeryLow	70,4	55,3	27,9
Low	51,7	40,6	19,8
Medium	40,1	33,6	14,8
High	35,1	31,4	13,8
VeryHigh	22,6	19,7	7,6

+ ПЛЮСЫ +

- \+ удобные органы управления
- \+ небольшой вес
- \+ высокий уровень производительности
- \+ внимание к деталям

— МИНУСЫ —

- – корпус неустойчив к царапинам
- – мало разъемов
- – ощутимо греется и шумит под нагрузкой

ДВОЕ ИЗ ЛАРЦА

Тестирование видеокарт NVIDIA GeForce GTX 770 и GTX 760

В прошлом месяце **NVIDIA** неожиданно для всех запустила линейку видеокарт **GeForce GTX 700**. Первым ее представителем стал урезанный **TITAN** — **GeForce GTX 780**. По сравнению с дорогущим флагманом новичок показал себя отлично: подешевел чуть ли не в полтора раза и при этом потерял какие-то 4-5% производительности. К сожалению, назвать эту модель лучшим выбором мы не решились — ценник в 25 000 рублей к срочной покупке явно не располагал. Другое дело — подоспевшие к текущему номеру **GTX 770** и **GTX 760**.

NVIDIA GeForce GTX 770

Про то, что сразу после GTX 780 в продажу отправится ее собрат, известно было заранее. Под покровом тайны оставались лишь технические характеристики. Многие надеялись увидеть на этой плате еще чуть-чуть урезанный **GK110** от GTX TITAN, тем более конфигурация чипа к этому располагала: в старшей версии насчитывалось 14 SMX-блоков, в средней — 12, ну а в младшей вроде как хотелось видеть 10. Но NVIDIA сумела удивить.

GTX 770 оказалась... чуть разогнанной **GTX 680**. Вот, на полном серьезе, тот же **GK104** с 1536 CUDA-ядрами, 128 текстурниками и 32 движками растеризации. Только базовая частота всей этой красоты не 1006, а 1046 МГц, а заданный предел по автоматическому разгону увеличился с 1058 до 1085 МГц. Подросла немного и скорость памяти: к имевшимся 6 ГГц добавили 1 ГГц. Объем, к слову, не поменялся — 2 ГБ на 384-бит шине.

NVIDIA GeForce GTX 760

GTX 760 появилась примерно через месяц после GTX 770. К счастью, в отличие от сестры, мы получили по-настоящему новую разработку, а не переименованную GTX 670. И пусть чип остался тем же — GK104, — но у него заблокировали не один, а два SMX-набора. То есть по количеству исполнительных единиц модель встала где-то посередине между **GTX 670** и **GTX 660** на основе GK106.

Количество вычислительных ядер по сравнению с GTX 670 сократилось с 1344 до 1152 штук, текстурников — с 112 до 96 TMU. А вот блок памяти не тронули. На месте как 2 ГБ GDDR5 на скорости 6008 МГц, так и шина на 256 бит, а это значит, что при высокой нагрузке новинка потенциально должна оказаться мощнее GTX 660 Ti с урезанным до 192 бит интерфейсом. Об этом же свидетельствуют и рабочие частоты кристалла, которые ближе к GTX 680, чем к GTX 670.

Технологии

О мощи свежих карт говорят и поддерживаемые технологии. Как и положено «семисотым», в наличии **GPU Boost 2.0** и регулируемый **V-Sync**. Последний позволяет добиться от мониторов с 3D Vision 2 стабильных 120 кадров в секунду и не очень интересен рядовому пользователю, а вот первая опция — ключевая особенность всей серии.

Она, как и в GTX 600, отвечает за автоматический разгон процессора. Разница лишь одна. Раньше GPU Boost опирался на энергопотребление, а теперь — на реальную температуру карты. Из-за этого удается не только выставлять более высокие частоты, но еще и дольше удерживать камень в этом состоянии.

С выходом GTX 760 NVIDIA обновила и утилиту **GeForce Experience**. За месяц она подросла с версии 1.5 до 1.6. Напомним, что эта программа помогает выставить в играх оптимальные настройки для вашей конфигурации компьютера. К сожалению, пока приложение работает слишком странно: часто пытается пожертвовать разрешением, а не какими-нибудь пунктами типа тесселяции.

Синтетические тесты

3DMark 11 (Performance)

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
NVIDIA GeForce GTX TITAN	13 827	5775	10 171	100%
NVIDIA GeForce GTX 780	12 767	6 014	9 873	97%
NVIDIA GeForce GTX 770	11 400	5 773	9 097	89%
NVIDIA GeForce GTX 760	8 747	5 770	7 695	76%
NVIDIA GeForce GTX 680	9 648	5 550	8250	81%
AMD Radeon HD 7970	9 134	5 841	7941	78%

Unigine Heaven Benchmark 3.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
NVIDIA GeForce GTX TITAN	51,8	1305	100%
NVIDIA GeForce GTX 780	49,3	1241	95%
NVIDIA GeForce GTX 770	39,2	987	76%
NVIDIA GeForce GTX 760	31,9	804	62%
NVIDIA GeForce GTX 680	35,3	890	68%
AMD Radeon HD 7970	32,2	810	62%

Unigine Valley 1.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
NVIDIA GeForce GTX TITAN	55,4	2319	100%
NVIDIA GeForce GTX 780	54,9	2298	99%
NVIDIA GeForce GTX 770	46,7	1953	84%
NVIDIA GeForce GTX 760	40,4	1691	73%
NVIDIA GeForce GTX 680	44,2	1501	65%
AMD Radeon HD 7970	39,5	1652	71%

Экземпляры

Что касается внешнего вида, то новинки этого месяца ничем особенным не удивили. В стандартном исполнении GTX 770 — копия GTX TITAN и GTX 780. Корпус из серебристого металла, прозрачное окошко по центру, светящаяся зеленым надпись GeForce на боку и цилиндрический вентилятор на дальнем конце платы. Система охлаждения тоже без изменений: испарительная камера в паре с крупным алюминиевым радиатором.

GTX 760 по оформлению ближе к своим прошлогодним сородичам. Черный, полностью закрытый кожух с прорезью для вертушки. С «семисотками» роднит лишь подсвеченное название карты да принцип охлаждения.

К сожалению, эффективность родных кулеров оценить нам не удалось. Ни один из производителей так и не смог предложить нам референсного варианта, так что, по новозаведенному правилу, пришлось гонять разогнанные версии. На этот раз на стенд встали представители серии **Plait JetStream**. От референса оба отличались наличием стандартных, менее шумных, ветродуев и развитой пассивной системой отвода тепла, включающей в себя мощные алюминиевые радиаторы, пронзенные медными теплопроводными трубками.

Неожиданность

Подбирая конкурентов новичкам, мы решили не мелочиться и взяли сразу четыре видеокарты: GeForce GTX TITAN, 780, 680 и AMD Radeon HD 7970. Как оказалось, не зря. Первый сюрприз NVIDIA преподнесла, когда объявила цену на GTX 770. На тысячу рублей дешевле GTX 680! То есть ту же карту, но с повышенными частотами нам предложили по заниженной стоимости! Подарок? Подождите, GTX 760 вообще оценили в 8990 рублей.

И это при том, что по всем нашим тестам плата лишь немного отстала от лидера AMD за 15 500 рублей. Взгляните на таблицы: разогнанной версии от Palit поддались все, даже самые сложные режимы нашей тестовой программы, в список которой вошли **Hitman: Absolution**, **Aliens vs. Predator**, **Tomb Raider**, **Batman: Arkham City**, **BioShock Infinite** и **Crysis 3**. Да, конечно, не все проекты выдали эталонные 30 fps, но вполне играбельные 24-25 кадров в секунду мы получили от каждого.

А вот GTX 770 впечатлила уже не так сильно. Карточка всего на 6% мощнее своего прародителя в лице GTX 680. Впрочем, учитывая, что стоить она при этом стала меньше, результат отличный.

•••

После общения с новинками сложилось стойкое ощущение, что «семисотая» серия для NVIDIA — грамотный маркетинговый ход по сбыту старых чипов. Ну, мол, мы отладили производство GK104, готовы выпускать его по сниженным ценам, но, дабы пользователям было не обидно брать платы полуторагодовалой давности, сделали небольшой фейслифтинг.

Нам, как покупателям, такой расклад нравится. GTX 770 — карта мощная, все тянет, стоит 14 000 рублей. А уж касаемо GTX 760 — тут мы готовы поставить награду «Выбор редакции». Получить за 8990 рублей чип, в разогнанном состоянии почти не уступающий старшим представителям AMD, — вообще сказка. ● *Дмитрий Колганов*

Технические характеристики

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX TITAN	NVIDIA GeForce GTX 780	NVIDIA GeForce GTX 770	NVIDIA GeForce GTX 760	NVIDIA GeForce GTX 680	NVIDIA GeForce GTX 670	AMD Radeon HD 7970
Ядро	GK110	GK110	GK104	GK104	GK104	GK104	Tahiti XT
Количество транзисторов	7,1 млрд	7,1 млрд	3,54 млрд	3,54 млрд	3,54 млрд	3,54 млрд	4,31 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм
Количество потоковых процессоров	2688 шт.	2304 шт.	1536 шт.	1152 шт.	1536 шт.	1344 шт.	2048 шт.
Частота графического ядра	837-876 МГц	863-900 МГц	1046-1085 МГц	980-1033 МГц	1006-1058 МГц	915-980 МГц	925 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 6 ГБ	GDDR5, 3 ГБ	GDDR5, 2/4 ГБ	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 3 ГБ
Частота памяти	6008 МГц	6008 МГц	7000 МГц	6008 МГц	6008 МГц	6008 МГц	5500 МГц
Шина данных	384 бит	384 бит	256 бит	256 бит	256 бит	384 бит	384 бит
Количество текстурных блоков	224 шт.	192 шт.	128 шт.	96 шт.	128 шт.	112 шт.	128 шт.
Количество ROP	48 шт.	48 шт.	32 шт.	32 шт.	32 шт.	32 шт.	32 шт.
Длина платы	267 мм	267 мм	267 мм	254 мм	254 мм	254 мм	279 мм
Энергопотребление	250 Вт	250 Вт	230 Вт	170 Вт	195 Вт	170 Вт	250 Вт
Интерфейс	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16
Цена на июнь 2013 года	34 999 рублей	23 999 рублей	14 490 рублей	8990 рублей	15 800 рублей	12 000 рублей	15 500 рублей

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	NVIDIA GeForce GTX TITAN	NVIDIA GeForce GTX 780	NVIDIA GeForce GTX 770	NVIDIA GeForce GTX 760	NVDIA GeForce GTX 680	AMD Radeon HD 7970
Aliens vs. Predator (DX11)						
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	113,6	108,8	94	78,6	87,5	88,7
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	95,3	92,6	74,4	63,6	71	77,6
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	99,1	95,9	84	70,2	78,2	80,7
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	85,7	83,7	66,6	57,2	63,8	70,1
%	100%	97%	81%	68%	76%	81%
Tomb Raider						
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	46	43,7	40	29,8	35,5	31,4
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	46,1	43,8	39,8	29,4	35,4	31,3
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	40,2	38,4	34,5	26	30,9	27,8
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	40,4	38,3	33,9	25,7	31,1	27,7
%	100%	95%	86%	64%	77%	68%
Batman: Arkham City						
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	99	101	98	91	97	48
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	97	100	84	80	85	32
Ultra, 1680x1050, AF 16x, PhysX	49	52	54	52	53	27
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	101	99	94	88	94	44
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	94	93	80	71	81	28
Ultra, 1920x1080, AF 16x, PhysX	49	52	53	50	53	27
%	100%	102%	95%	88%	95%	42%
Hitman: Absolution						
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	46,9	48,5	46,9	44,1	46,2	47,6
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	45,2	45,5	37,7	32,3	36,6	39,2
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	47	46,6	45,9	40,7	43,7	44,5
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	42	42	33,9	28,3	32,3	36
%	100%	101%	91%	80%	88%	92%
BioShock Infinite						
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	92	93,3	83,2	72,4	81,8	47,6
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	91,9	92,9	83,3	71,9	81,7	39,2
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	84,8	85,5	75,8	64,7	73,8	44,5
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	83,9	84,4	74,9	64,2	73,4	36
%	100%	101%	90%	77%	88%	47%
Crysis 3						
Max, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	44,5	41,6	38,6	32,6	40,7	34,3
Max, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	39	38,4	35,4	29,5	34,3	26,3
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	39,2	39,8	37,7	32,2	37,4	31,4
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	34,6	34,1	31,5	26,1	30,7	23,6
%	100%	98%	91%	77%	91%	73%
Metro: Last Light						
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	47	43	38	31	37	31
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, Adv. PhysX	40	37	34	28	33	19
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	40	39	34	27	33	28
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, Adv. PhysX	35	33	31	24	29	18
%	100%	94%	85%	68%	81%	59%

Соотношение цена/производительность

Модель видеокарты	Производительность	Цена
NVIDIA GeForce GTX TITAN	100%	100%
NVIDIA GeForce GTX 780	98%	68%
NVIDIA GeForce GTX 770	87%	43%
NVIDIA GeForce GTX 760	73%	26%
NVDIA GeForce GTX 680	81%	45%
AMD Radeon HD 7970	68%	44%

БОЛЬШОЙ БРАТ

Тестирование монитора BenQ XL2720T

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 27 дюймов
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Тип матрицы:** TN
- **Подсветка:** светодиодная
- **Частота развертки:** 120 Гц
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 1 мс
- **Углы обзора:** 170/160 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort
- **Дополнительно:** поддержка 3D Vision 2, USB-хаб, 3,5-мм джек на наушники, крючок для гарнитуры
- **Энергопотребление:** 27 Вт
- **Размеры:** 54,8x64,2x27,3 см
- **Вес:** 7,5 кг
- **Цена на июнь 2013 года:** 16 000 рублей

Так называемых «игровых» устройств в мире компьютеров полным-полно: мышки, клавиатуры, видеокарты, да что там, даже корпуса, получив пару лишних лампочек, чудесным образом становятся «геймерскими». Не везет только мониторам. Придумать, как превратить обычную TN-матрицу в нечто особенное и нужное киберспортсменам, это талант, яркий пример которому — новый **BenQ XL2720T** с диагональю 27 дюймов.

Встречаем

По внешнему виду признать в новинке собрата какой-нибудь Razer Mamba сложно. Вместо аляповатых форм, глянцевых вставок и ярких цветов — строгий прямоугольник из черного матового пластика с лаконичными белыми логотипами. На принадлежность к игровой серии намекает разве что подставка, получившая красную прорезь по центру и съемный крючок для гарнитуры на самом верху.

Регулировок у основания масса. На опорном столбе установлен подвижный шарнир, позволяющий поднять панель на добрых 14 см, отклонить от себя на 20 градусов или развернуть вертикально. А тем, кому ближе схема «прибил к стенке и забыл», разрешается отстегнуть стойку и воспользоваться стандартным VESA-креплением.

Не подвела BenQ и с разъемами. При желании монитор можно буквально увешать проводами: в наличии D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, mini-USB-in, обычный USB-in (хаб), два общих USB 2.0 и даже 3,5-мм выход на акустику или наушники. Короче, подключается сюда не только компьютер и консоли, но еще и ТВ-приставка в придачу с парой Bluetooth/Wi-Fi-трансмиттеров.

Досадно лишь, что валяться все это будет как попало: ни крючков, ни скрытых коробов для кабелей не предусмотрено. Единственный вариант — просунуть провода через прорезь в основании и надеяться, что за огромной панелью их никто не увидит.

Матрица

Кстати о размере: тем, кто боится покупать 27-дюймовые модели из-за того, что места не хватит, скажем — не такие уж они и большие. Нет, конечно, если вы всю сознательную жизнь просидели за пузатой 17-шкой, тогда новинка — это просто нереальный монстр. Но вот в сравнении с 24-дюймовками XL2720T не выглядит громадиной. Даже в играх лишние сантиметры замечаешь не сразу. Впрочем, последнее — неудивительно. Установленная TN-матрица поддерживает стандартные 1920x1080 и полезной информации выдает столько же, сколько ее младшие Full HD-собратья.

А вот где «бонусные» дюймы отрабатывают каждый вложенный рубль, так это в 3D Vision 2. При подобных габаритах стереоэффекты ощущаются как положено. В особенности это касается «вылетающих» объектов, которые на меньших диагоналях почти не видны.

Детали

Для игроков у BenQ есть еще несколько сюрпризов. Первый понравится профессиональным киберспортсменам. Если вы собираетесь показать кузькину мать на WCG, то сможете тренироваться в условиях, максимально приближенных к боевым. Посмотрев, какой диагонали мониторы

будут на турнире, можно ограничить XL2720T, например, до 24-х или даже 17-ти дюймов. Последнее, кстати, пригодится и когда в семье есть человек, не выносящий больших матриц.

Предусмотрели бонусы и для тех, кто в гробу видал все эти выездные чемпионаты. В настройках скрыты профили FPS1, FPS2 и RTS, активно использующие встроенную функцию Black eQualizer. Все они заточены под удаление темных зон с экрана. Грубо говоря, дисплей посылает куда подальше цветопередачу и круто завышает яркость, не позволяя хитрым оппонентам прятаться по углам и выцеливать вас из темноты. Штука, надо сказать, иногда действительно помогает.

Еще одна интересная технология — Smart Scaling — нацелена на тех, у кого компьютер слабоват для Full HD и тянет игры только, допустим, в 1680х1050. С включенным помощником удастся избавиться от противной «пикселястости». Конечно, изображение «замылится», но лишние fps того стоят.

Ну и наконец, последний подарок — частота развертки в 120 Гц. В случае, когда 3D Vision 2 без надобности, можно добиться от экрана реальных 120 кадров в секунду, избавив себя даже от теоретических лагов. Особенно полезно это с новой серией видеокарт GeForce 700, в которой есть разогнанный V-Sync.

Смотрим, крутим

Что касается качества изображения, то чудес от XL2720T не ждите. Как мы уже сказали, установлена тут TN: для игр подходит на 100%, но для серьезной работы ее лучше не использовать. По нашим замерам, матрица привирает на красных оттенках и любит желтые с зелеными. Для дома это не страшно, а вот в профессиональной полиграфии, где требуется идеальная точность, уже не годится.

Зато с чем у XL2720T полный порядок, так это с функционированием в сложных условиях. Матрица открытая, матовая и с заявленной яркостью в 300 кд/м2. В переводе на нормальный язык — когда в окно светит солнце, на экране вы видите игру, а не свое отражение.

Отлично всё и с настройками. BenQ смогла создать, наверное, самую удобную систему контроля на нашей памяти. В правом нижнем углу установлено шесть сенсорных кнопок. Одна — питание, остальные — действия в меню, да не банальные «вверх/вниз/подтвердить»: функции клавишам задаются в зависимости от открытого раздела.

Еще один вариант управления — комплектный пульт ДУ, подключаемый к монитору по micro-USB. На «лентяйке» есть колесико для путешествий по меню и три кнопки для оперативного переключения профилей. Последнее, кстати, очень полезная штука, заметно облегчает перемещение между наборами настроек.

• • •

Знакомство с BenQ XL2720T оставило только положительные впечатления. Дисплей действительно удался и выгодно отличается от соперников массой необычных функций. И пусть последние вряд ли будут часто использоваться, все равно приятно. Не подвел монитор и с качественными показателями. Хотя TN-матрица не годится для профессионального использования и привирает с некоторыми оттенками, изображение все же на высоте, а запаса по яркости хватает даже на самые сложные условия. Ну и конечно, не забудем про поддержку 3D Vision 2 — на 27 дюймах она смотрится шикарно.

В заключение пройдемся по цене. Не знаем, как уж там в BenQ выставляют ценники, но на фоне конкурентов они радуют глаз. За рассмотренную модель производитель просит около 16 000 рублей. Прямые аналоги — **ASUS VG278HE** и **Acer HN274H** — обойдутся в 18 000 и 25 000 рублей. ● ***Дмитрий Колганов***

ПЛЮСЫ

+ отличная система управления
+ поддержка 3D Vision 2
+ хороший набор разъемов
+ удобная подставка

МИНУСЫ

- привирает с некоторыми оттенками
- нет системы укладки проводов

ПОЛТОРЫ ТЫСЯЧИ СИЛ

Тестирование Meijin GTX 780 SLI

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i7-3970X (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,5-4 ГГц, L3-кэш 15 МБ)
- **Материнская плата:** ASUS Rampage IV Extreme (ATX, Intel X79 Express, Socket LGA2011, 8x DDR3-1066/1333/1600/1800/2133/2400 МГц до 32 ГБ, 5x PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x1, 4x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, RAID 0, 1, 5, 10; PS/2, 4x USB 3.0, 8x USB 2.0, 2x eSATA Rev. 3, LAN, S/PDIF-out, аудио, Bluetooth)
- **Память:** 4x 8 ГБ DDR3-1600 МГц Hynix-1
- **Видеокарта:** 2x Palit GeForce GTX 780 (GeForce GTX 780, 863-900/6008 МГц, 3 ГБ, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)
- **Твердотельный накопитель:** 480 ГБ Intel 520 (чтение — 550 МБ/с, запись — 520 МБ/с)
- **Жесткий диск:** 2x 3 ТБ Seagate ST3000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) в режиме RADI 1
- **Оптический привод:** Lite-On iHBS212 (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)
- **Блок питания:** 1000 Вт Cooler Master Silent Pro M2
- **Корпус:** Silverstone Fortress FT02
- **Дополнительно:** Cyberlink PowerDVD 11, Windows 8 Pro 64-bit, кардридер, ASUS RoG Xonar Phoebus, AVerMedia Live Gamer HD, два года гарантии с выездом специалиста на дом
- **Цена на март 2013 года:** 210 000 рублей

Meijin не перестает удивлять. Только мы вернули в **NVIDIA** свежие **GeForce GTX 700**, как нас тут же позвали оценить компьютер на двух **GTX 780** в режиме SLI и в компании самого быстрого на сегодня процессора — **Intel Core i7-3970X Extreme Edition**. Честно говоря, после масштабного теста одиннадцати видеокарт (в «Игромании» №7/2013) снова возвращаться к этой теме не очень хотелось, но, вспомнив, что у нас в «Железном цехе» не пройдена **Metro: Last Light**, решили, а почему бы не сделать это на трех 27-дюймовых мониторах, да еще и в очках **3D Vision 2**? В общем, поехали, поиграли, сравнили систему с одиночной **GTX 690** и окончательно убедились — поставить на колени новые платы не проблема и производителям железа еще есть куда расти.

Старый друг

Встретил нас компьютер в знакомом корпусе **SilverStone Fortress FT02**. Это черный, полностью алюминиевый Full Tower, у которого все разъемы смотрят вверх. Выглядит странно, но удобно — не то слово. Дабы воткнуть клавиатуру, не надо, разгребая пыль, лезть под стол — достаточно выдвинуть корпус и приладить провод.

То же с внешними накопителями. Сверху, у переднего края, расположены два USB 3.0, соседствующих с парой 3,5-мм джеков под гарнитуру и клавишами перезагрузки/питания. Подумали в Meijin и о тех, кто держит системник на столе. Чтобы им не вставать, на лицевую панель вывели всеядный кардридер с USB и пишущий Blu-ray-привод Lite-On. Ну а для любителей прекрасного заготовили прозрачное окошко, открывающее шикарный вид на установленное железо.

Мечта

Основывается система на материнской плате **ASUS Rampage IV Extreme**. Это топовый чипсет, оборудованный восемью слотами под оперативную память и жесткие диски, пятью PCIe 3.0 x16 и дюжиной USB. В сокет LGA2011 установлен самый быстрый на сегодня камень — шестиядерный Intel Core i7-3970 Extreme Edition. Эта махина оснащена 15 МБ кэш-памяти третьего уровня, способна

рассчитывать до 12 потоков одновременно, работает на частоте в 3,5 ГГц и при этом, если позволяет температура, умеет разгоняться аж до 4 ГГц! Чтобы последнее не оставалось простой возможностью, на охлаждение кристалла кинут рекордсмен среди кулеров — **Noctua NH-D14** с двумя алюминиевыми башнями и парой 140-мм вертушек.

Оперативки набрано 32 ГБ DDR3-1666 МГц, разбросанных по четырем планкам **Hynix-1**. На **Windows 8 64-bit** выделен твердотельник **Intel 520**. Естественно, подключен он к SATA Rev. 3 и готов похвастаться скоростью закачки данных в 520 МБ/с. То есть, чисто в теории, забить доступные 480 ГБ реально примерно за 15,7 минуты. Для более «вдумчивой» записи предусмотрены два классических HDD по 3 ТБ, объединенных для надежности в RAID 1.

Не забыли в Meijin о звуке. Грамотно прикинув, что покупатели подобных машин обзаведутся качественными колонками, инженеры не стали полагаться на сомнительные способности интегрированного в материнку **Realtek** и поставили сюда аудиокарту **ASUS Xonar Phoebus**. Помимо аудиофильских ЦАП и безумно дорогих операционных усилителей, у нее в наличии шесть выходов на многоканальную акустику и даже выносной пульт ДУ, с джеками под гарнитуру, встроенным микрофоном и крутилкой громкости.

Для полного же счастья в комплектацию включили плату видеозахвата **AVerMedia Live Gamer HD**. Подойдет она не только для того, чтобы показывать всем, как лихо ваша конфигурация переваривает разрешение 5760x1080, но еще и для стриминга своих подвигов в интернет.

Ну и, наконец, венчает все это железное великолепие пара **GeForce GTX 780** производства **Palit**. От референса NVIDIA отличает их лишь наклейка компании-поставщика. Все остальное, начиная с частот и заканчивая светящейся зеленым надписью «GeForce», осталось без изменений. Наверное, оно и к лучшему.

Главное

Несмотря на то, что работала система «на воздухе», пара топовых плат продемонстрировала себя более чем достойно. Под нагрузкой ведущий чип лихо перешел заводские 900 МГц на процессоре и всю программу отработал на 1006 МГц. Ведомая карта отстала ненамного — 967 МГц.

Дабы такая красота не простаивала почем зря, мы попросили у Meijin три 27-дюймовых монитора **ASUS VG278HE**, очки 3D Vision 2 и организовали режим **3D Vision Surround**. Простыми словами, вывели Metro: Last Light в разрешении 5760x1080, да еще и в стереорежиме! Получилось... не очень. Ну, картинка, разумеется, выглядела шикарно, но в максимальных настройках Meijin GTX 780 SLI просел до скромных 13 кадров в секунду и заставил нас чуть-чуть снизить качество графики.

Впрочем, столь привередливой в нашем тесте оказалась лишь одна игра. Все остальные проекты — **Aliens vs. Predator**, **Tomb Raider**, **Max Payne 3**, **BioShock Infinite** и **Crysis 3** — пошли как миленькие. Конечно, стабильных 60 fps никто не выдал, но вполне играбельных 23-25 кадров мы добились. Возможно, их удалось бы получить и от злополучного «Метро», но тут, видимо, сказалась сырость драйверов. Прибавка от SLI «плюс 24%» — это несерьезно, и, скорее всего, в будущем результаты улучшатся.

Кстати, ради интереса мы решили проверить, а можно ли сэкономить на 3D Vision Surround и обойтись, к примеру, одной GTX 690. Как выяснилось, нельзя. И хотя плата двойная и позволяет подключить до трех дисплеев, ресурсов сразу и на 5760x1080, и на стереоизображение ей явно не хватает.

• • •

Хотя, говоря о системах уровня Meijin GTX 780 SLI, об экономии лучше не вспоминать. Без учета мониторов компьютер стоит 210 000 рублей. С тремя ASUS VG278HE сумма увеличится до 264 000 рублей. Дорого, но, к сожалению, именно во столько сегодня оценивается возможность увидеть все, что задумали разработчики игры. ● *Дмитрий Колганов*

Синтетические тесты

3DMark 11 (Performance)

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
NVIDIA GeForce GTX 780	12 472	12 367	12 223	100%
NVIDIA GeForce GTX 690	16 876	12 295	15 015	123%
2x NVIDIA GeForce GTX 780	22 468	11 536	17 655	144%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	NVIDIA GeForce GTX 780	NVIDIA GeForce GTX 690	2x NVIDIA GeForce GTX 780
Aliens vs. Predator (DX11)			
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	85,5	104,4	141,9
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x, 3D Vision	40,4	62,2	83,3
VeryHigh, 5760x1080, AF 16x, AA 4x	-	50,7	66,6
VeryHigh, 5760x1080, AF 16x, AA 2x, 3D Vision	-	28,6	39,4
%	100%	132%	179%
Tomb Raider			
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	71	59,7	117
High, 1920x1080, AF 16x, AA 2x, 3D Vision	34,9	44,4	57
High, 5760x1080, AF 16x, AA 8x	-	2	29,4
High, 5760x1080, AF 16x, AA 2x, 3D Vision	-	2	33,7
%	100%	98%	167%
Max Payne 3			
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	65,5	83,4	112,4
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x, 3D Vision	26,2	48,4	55,1
VeryHigh, 5760x1080, AF 16x, AA 4x	-	34,2	44,5
VeryHigh, 5760x1080, AF 16x, AA 2x, 3D Vision	-	19,2	28,1
%	100%	144%	183%
Hitman: Absolution			
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	43,7	53,9	66,6
High, 5760x1080, AF 16x, AA 8x	-	9,7	26,5
%	100%	123%	152%
BioShock Infinite			
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	90,6	107,9	116,8
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 2x, 3D Vision	42,8	52,7	60,4
Ultra, 5760x1080, AF 16x, AA 4x	-	36,7	51,3
Ultra, 5760x1080, AF 16x, AA 2x, 3D Vision	-	7	22,8
%	100%	120%	133%
Crysis 3			
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	36,2	46,6	34,9
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 2x, 3D Vision	27,8	47,2	51,2
Max, 5760x1080, AF 16x, AA 8x	-	5	22,3
Max, 5760x1080, AF 16x, AA 2x, 3D Vision	-	6	23,5
%	100%	147%	135%
Metro: Last Light			
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	39	37	47
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, Adv. PhysX	34	33	43
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, 3D Vision	17	17,3	22
VeryHigh, 5760x1080, AF 16x	-	20	28
VeryHigh, 5760x1080, AF 16x, Adv. PhysX	-	19	25
VeryHigh, 5760x1080, AF 16x, 3D Vision	-	9,1	13
%	100%	97%	124%

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Наконец-то она вышла, долгожданная **Intel Haswell**. В «Игромании» процессоры на ее основе пока еще не прошли все положенные им тесты, но, по предварительным результатам, кристаллы получились не только чуть быстрее своих предшественников, но еще и выгоднее как в плане энергопотребления, так и цены. В общем, если собрались покупать новый компьютер — не думайте, берите связку из Haswell + Intel X87 Express.

Основные изменения этого месяца

- Цена на процессоры чуть понизилась, и теперь мы можем позволить себе **Intel Core i3-3240** частотой 3,4 ГГц, **AMD FX-6350** с 3,9 ГГц и **Core i5-3470**, работающий на 3,2 ГГц.
- **Intel Core i5-4670** из «Займи, но купи» лишился индекса «K» и соответствующих ему оверклокерских возможностей, но изначальный потенциал и перспективность новой платформы Haswell окупят это сторицей.
- Видеокарты **Gigabyte GV-R785OC-2GD** и **GV-R787OC-2GD**, заменившие аналогичные образцы от Sapphire, отличаются повышенным разгоном и надежной системой охлаждения **WindForce**.
- Новые блоки питания из категорий «Дешево и сердито» и «Смерть тормозам» при сопоставимых мощности и качестве обходятся заметно дешевле своих прямых конкурентов. А у модели **Aerocool Imperator 550W** даже сертификат 80 Plus Bronze есть.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ (intel)

ЦП: Intel Core i7-3970X Extreme Edition (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,5 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	35 600
Кулер: Noctua NH-D14 SE2011 (алюминий+медь, 140 мм, 900-1200 об/мин, 13,2-19,6 дБ)	3100
Системная плата: ASUS Rampage IV Extreme (eATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400 до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 6x SATA 2, 4x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x eSATA, S/PDIF-out, LAN, аудио)	11 400
Память: 8x 8 ГБ DDR3-2133 МГц Corsair Dominator Platinum (CMD64GX3M8A2133C9)	37 355
Видеокарты: 3x Gigabyte GV-NTITAN-6GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN, 837-876/6008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	102 180
SSD: 512 ГБ OCZ Vector VTR1-25SAT3-512G (SATA Rev. 3, зап. — 530 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	17 240
Жесткие диски: 2x 4 ТБ Seagate Constellation ES.3 ST4000NM0033 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	22 620
Дисковод: ASUS BW-12B1LT/BLK/G/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	3680
Корпус: Lian Li PC-V2120 Black (Full Tower, ATX, 3x 140 мм, 2x 120 мм, 4x USB 3.0, eSATA, аудио)	16 250
Блок питания: Thermaltake Toughpower (1500 Вт, ATX, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 8x SATA, 8x MOLEX, 2x FDD, 4x 6-pin, 4x 8-pin)	9900
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (провод., подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, провод.)	9250
Звуковая карта: ASUS ROG Xonar Phoebus (24 бит, 192 кГц, 118 дБ)	6290
Колонки: Edifier S550 (5.1, 5x 32 Вт + 120 Вт, 85 дБ, 20-20 000 Гц)	16 810
Мониторы: 3x ASUS VG278H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, колонки 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	66 600
Со всеми наворотами:	**358 275**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (AMD)

ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	6350
Кулер: Deepcool NEPTWIN (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900-1500 об/мин, 24-32,1 дБ)	1550
Системная плата: Gigabyte GA-990FXA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x FireWire, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4150
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1866C9)	2750
Видеокарта: Zotac ZT-60304-10P (NVIDIA GeForce GTX 670, 954-1033/6008 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x DisplayPort)	12 300
Жесткий диск: 1 ТБ Western Digital Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2050
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool Mechatron Black (ATX, 200 мм, 120 мм, 2x USB 3.0, аудио, подсветка)	3200
Блок питания: Aerocool VP-700 PRO (700 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2250
Системный блок:	**35 140**
Мышь: Logitech Gaming Mouse G600 (8200 dpi, лазерная, проводная)	2490
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: SVEN IHOO MT 5.1P (5.1, 5x 20 Вт + 50 Вт, 80 дБ, 40-22 000 Гц)	6340
Монитор: ASUS VG248QE (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 350 кд/м², DVI, HDMI, DisplayPort, аудио 2x 3 Вт, поддержка 3D Vision)	12 900
Системный блок и периферия:	**60 020**
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1866C9)	2750
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N680OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 680, 1071-1137/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3660
SSD: 128 ГБ OCZ Vertex 4 VTX4-25SAT3-128G (SATA Rev. 3, зап. — 430 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	4700
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**73 490**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (intel)

ЦП: Intel Core i5-4670 (Haswell, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	7300
Кулер: Deepcool NEPTWIN (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900-1500 об/мин, 24-32,1 дБ)	1550
Системная плата: Gigabyte GA-Z87-HD3 (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1333/1600/1866/2133 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4150
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1866C9)	2750
Видеокарта: Zotac ZT-60304-10P (NVIDIA GeForce GTX 670, 954-1033/6008 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x DisplayPort)	12 300
Жесткий диск: 1 ТБ Western Digital Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2050
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool Xpredator X1 Devil Red Edition (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	2080
Блок питания: Aerocool VP-700 PRO (700 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2250
Системный блок:	**34 970**
Мышь: Tt eSPORTS Theron (5600 dpi, лазерная, проводная)	2880
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	6860
Монитор: ViewSonic V3D245 (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте, аудио 2x 1,5 Вт)	11 850
Системный блок и периферия:	**59 710**
Замена ЦП: Intel Core i5-4670 (Haswell, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	600
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N680OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 680, 1073-1137/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3660
SSD: 128 ГБ OCZ Vertex 4 VTX4-25SAT3-128G (SATA Rev. 3, зап. — 430 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	4700
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**71 030**

До 20 000 рублей

Дешево и сердито (AMD)

ЦП: AMD FX-6300 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3700
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 92 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	600
Системная плата: Gigabyte GA-970A-D3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2630
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair (CMV8GX3M2A1600C11)	2260
Видеокарта: Gigabyte GV-R785OC-2GD (AMD Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	6140
Жесткий диск: 500 ГБ Western Digital Caviar Blue WD5000AAKX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1780
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: EZCool HA-100B (ATX, 2x USB 2.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1300
Блок питания: Aerocool Imperator 550W (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	1430
Системный блок:	**20 380**
Мышь: A4Tech F6 V-Track Gaming (3000 dpi, лазерная, проводная)	750
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводн., 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	670
Колонки: Jetbalance Jb-345 (2.0, 2x 18 Вт, 20-20 000 Гц)	1600
Монитор: BenQ RL2455HM (LED, TN+Film, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м^2, 1000:1, D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, аудио 2x 2 Вт)	6450
Системный блок и периферия:	**29 850**
Замена ЦП: AMD FX-6350 (Vishera, Socket AM3+, 3,9 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 6 МБ)	1090
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R787OC-2GD (AMD Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	1760
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair (CMV8GX3M2A1600C11)	2260
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**37 320**

Дешево и сердито (Intel)

ЦП: Intel Core i3-3240 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3890
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 92 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	600
Системная плата: MSI Z77A-G41 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z77, 4x DDR3-1066/1333/1600/2200/2400/2667/2800 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, аудио)	2900
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair (CMV8GX3M2A1600C11)	2260
Видеокарта: Gigabyte GV-R785OC-2GD (AMD Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	6140
Жесткий диск: 500 ГБ Western Digital Caviar Blue WD5000AAKX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1780
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: EZCool HA-100B (ATX, 2x USB 2.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1300
Блок питания: Aerocool Imperator 550W (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	1430
Системный блок:	**20 840**
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1190
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводн., 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	770
Колонки: Jetbalance Jb-444 (2.1, 2x 9 Вт + 12 Вт, 70 дБ, 50-20 000 Гц)	1820
Монитор: Asus VK248H (LED, TN+Film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м^2, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 2 Вт)	7800
Системный блок и периферия:	**32 420**
Замена ЦП: Intel Core i5-3470 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	1860
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R787OC-2GD (AMD Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	1760
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair (CMV8GX3M2A1600C11)	2260
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**40 660**

До 25 000 рублей

Смерть тормозам (AMD)

ЦП: AMD FX-6350 (Vishera, Socket AM3+, 3,9 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 6 МБ)	4790
Кулер: Deepcool Ice Wind Pro (алюминий + медь, 120 мм, 500-1500 об/мин, 17,8-27,6 дБ)	900
Системная плата: Gigabyte GA-970A-D3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	3000
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	2420
Видеокарта: Gigabyte GV-R787OC-2GD (AMD Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	7900
Жесткий диск: 1 ТБ Western Digital Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2050
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool Xpredator X1 Devil Red Edition (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	2080
Блок питания: Hipro HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1750
Системный блок:	**25 430**
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1750
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: Edifier R2000T (2.0, 2x 30 Вт, 38-20 000 Гц, 95 дБ)	4160
Монитор: BenQ GL2750HM (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м^2, 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, стереоколонки 2x 2 Вт)	8900
Системный блок и периферия:	**42 870**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1560
Замена видеокарты: Sapphire HD 7950 3GB GDDR5 OC with Boost VAPOR-X (AMD Radeon HD 7950, 950/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	4400
SSD: 120 ГБ Kingston V300 SV300S3N7A/120G (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	3450
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**54 650**

Смерть тормозам (Intel)

ЦП: Intel Core i5-3330 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	5750
Кулер: Deepcool Ice Wind Pro (алюминий + медь, 120 мм, 500-1500 об/мин, 17,8-27,6 дБ)	900
Системная плата: MSI Z77A-G41 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z77, 4x DDR3-1066/1333/1600/2200/2400/2667/2800 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, аудио)	2900
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	2420
Видеокарта: Gigabyte GV-R787OC-2GD (AMD Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	7900
Жесткий диск: 1 ТБ Western Digital Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2050
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Thermaltake Commander MS-III VO100A1W2N (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1700
Блок питания: Hipro HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1750
Системный блок:	**25 910**
Мышь: Razer Abyssus (3500 dpi, лазерная, проводная)	1740
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: Microlab FC 730 (5.1, 84 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ, пульт ДУ)	5220
Монитор: BenQ XL2411T (WLED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м^2, 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, поддержка 3D Vision)	9700
Системный блок и периферия:	**45 200**
Замена ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	1350
Замена видеокарты: Sapphire HD 7950 3GB GDDR5 OC with Boost VAPOR-X (AMD Radeon HD 7950, 950/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	4400
SSD: 120 ГБ Kingston V300 SV300S3N7A/120G (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	3450
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**56 760**

ТЕСТ №8

АВГУСТ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Старшего брата Делсина Роу, главного героя inFamous: Second Son, зовут...

А. Джек
Б. Коул
В. Барни
Г. Николас
Д. Регги

❷ Сценарий для технодемки The Dark Sorcerer написал(а)...

А. Рианна Пратчетт
Б. Дэвид Кейдж
В. Уолт Уиллиамс
Г. Дрю Карпишин
Д. Сэм Хаузер

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Стивен Спилберг выступит продюсером сериала по мотивам Halo.

А. Так и есть
Б. Стивен Спилберг? Вот уж дудки!

❹ Batman: Arkham Origins Blackgate продолжает историю Arkham Origins.

А. Именно
Б. Неправда, Blackgate — приквел Arkham Origins

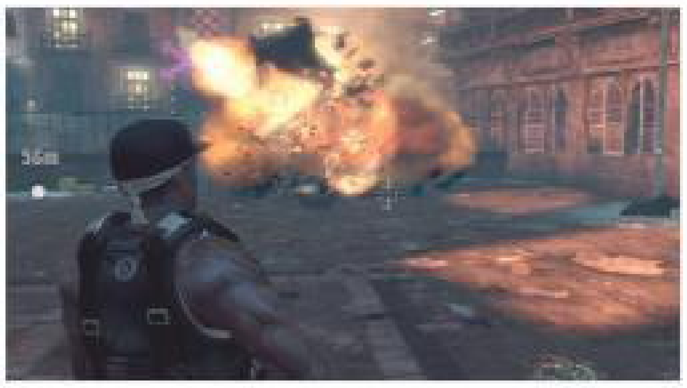
КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — Jill! Where are you?
— I don't know. A room I think.
(— Джилл! Где ты?
— Не знаю. В комнате, думаю.)

А. Resident Evil: Revelations
Б. Remember Me
В. The Last of Us
Г. Fuse
Д. Dead Island: Riptide

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ



❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. The Club
Б. Saints Row
В. 50 Cent: Blood on the Sand
Г. Inversion
Д. Mercenaries 2: World in Flames

❼ Какой известный музыкант участвовал в презентации нового Rocksmith на E3 2013?

А. Рудольф Шенкер
Б. Клиффорд Уильямс
В. Стив Морс
Г. Джерри Кантрелл
Д. Тони Айомми

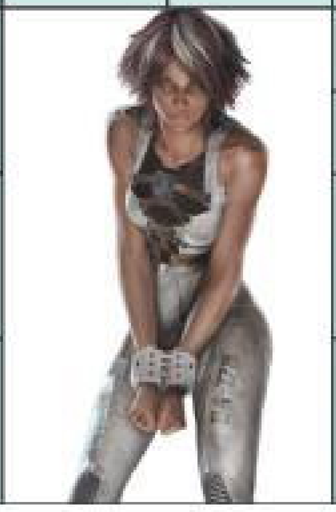
НАШ ПРИЗ

Игровая гарнитура
Razer Tiamat 2.2
с двумя отдельными басовыми динамиками
и выдвижным микрофоном
www.razerzone.ru

СКАНВОРД №8

АВГУСТ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

«… Авалона»	Главная тема Inception	Один из параметров практически любой RPG	Основа игры		2						
					Валюта родины Nintendo		Принцесса из Chrono Cross				
Прозвище Хэла Эммериха						6	Дизайнер Ninja Gaiden				
Дом Джа-Джа Бинкса					Любимое оружие ковбоев						По этому городу путешествует главная героиня Remember Me
	Гильдия магов в Skyrim		Управление на расстоянии			Имя андроида из «Чужих»					
5	Жанр Pong							«Помощница» Снейка в MGS 3			
					3			Титул Дэниела Фортескью	4		
			Фамилия знаменитого фантаста								
			Место действия одного из DLC для Fallout 3							1	

1
2
3
4
5
6

НАШ ПРИЗ

Беспроводная игровая гарнитура

Sound Blaster Tactic3D Rage

с динамиками Full Spectrum

и съемным микрофоном

ru.creative.com

ФОТОПАМЯТЬ №8

АВГУСТ

Вам нужно расставить картинки из игры **Resident Evil: Revelations** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.

Акустическая система

TD 661

со съемными защитными сетками

и выходным разъемом под сабвуфер

www.vers.su

WWW.VERS.SU

НАШ **ПРИЗ**

Август 2013 August

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
30	29	30	31	1	2	3	4
31	5	6	7	8	9	10	11
32	12	13	14	15	16	17	18
33	19	20	21	22	23	24	25
34	26	27	28	29	30	31	1

Август 2013 August

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
30	29	30	31	1	2	3	4
31	5	6	7	8	9	10	11
32	12	13	14	15	16	17	18
33	19	20	21	22	23	24	25
34	26	27	28	29	30	31	1

Издатель EA **Разработчик** Criterion Games, Ghost Games

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ №06/2013

ТЕСТ

Правильные ответы

❶ Д (The Evil Within будет работать на движке id Tech 5)
❷ Д (в сборник Metal Gear Solid: Legacy Collection не войдет Metal Gear Solid: Portable Ops)
❸ А (Firaxis выпустила XCOM: Enemy Unknown на iPhone и iPad)
❹ А (в Dungeon Hunter 4 зелья можно покупать только за реальные, а не внутриигровые деньги)
❺ В (цитата из Alan Wake)
❻ А (скриншот из Legend of Grimrock)
❼ Г (создателей Batman: Arkham Origins вдохновила серия комиксов Legends of the Dark Knight)

Победитель

Никита Соловьев (Чебоксары)

ПРИЗ

WWW.VERS.SL

Акустическая система **Edifier R2700** *с тремя усилителями*, электронным регулятором тембра баса с DSP-технологией *и полностью деревянным корпусом www.edifier.ru*

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: лампочка, Оцелот, Линк, эскалибур, Эскалибур, Би, «Сияние», автопилот, горн, акк, гик, донгл, инкуб, ЦРУ. По вертикали: Гаррет, осколок, софт, воин, лу. Ключевое слово: **лучадор**.

Победитель

Лидия Оничкина (Курск)

ПРИЗ

Видеокарта **Palit GeForce GTX 650 Ti BOOST OC** с объемом памяти 2 Гб и заводским разгоном *www.palit.biz*

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

(BioShock Infinite)
4, 3, 2, 1

Победитель

Татьяна Власова (Липецк)

ПРИЗ

Гигабитный беспроводной маршрутизатор **TP-LINK TL-WR2543ND** со скоростью передачи данных до 450 Мбит/с *www.tp-link.com/ru*

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

❶ Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

❷ Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 26.08.2013. Итоги будут подведены в октябрьском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели. Работа над номером, который вы держите в руках, прошла под эгидой E3. И так хочется во вступительном слове тоже рассказать про выставку... Но мы в журнале уже столько всего про нее написали, да и дальше, в ответе на один из вопросов, еще скажем, — поэтому пока прикушу язычок. Хотя... нет. Все же отмечу вот что. Количество писем на тему выставки в этот раз побило все возможные рекорды. О чем только не спрашивали. Что лично мы думаем о выставке, какую игру больше всего ждем, чего ждать от консолей нового поколения, когда выйдет тот или иной тайтл, а стоит ли брать приставки на старте... И знаете, это показывает одну важную вещь: индустрия после многолетней спячки снова вздохнула полной грудью. А значит, на нашей игровой улице в ближайшие несколько лет будет много самых разных, но обязательно очень веселых праздников. Я вот уже вся в предвкушении. А вы?

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Пара-па-пам! Всех приветствую. Ну что, дамы и господа... E3 закончилась, а новая игровая эра открылась. Так что ждем от вас вала вопросов о будущем игростроения (собственно, почему ждем — они уже начали сыпаться), а сами, в свою очередь, обещаем не обделять их вниманием и подробно разбирать каждый номер хотя бы одно письмо о том, что нас ждет начиная с этой осени и далее.

И еще одна информация к размышлению. Мы планируем в ближайшее время попросить известных разработчиков ответить на некоторые ваши вопросы, поэтому будет здорово, если в своих письмах вы будете делать небольшие комментарии, чей именно ответ хотелось бы услышать. Не исключено, что именно на ваше письмо ответит какой-то знаменитый девелопер. На этом закругляюсь со вступлением — переходим к вопросам.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

Нам на ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «Игромания», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Игромания: открытие пространства в шутерах!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «Игромания: игры и их влияние на психику».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх.

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно.

Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Электронный адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ТРИ ВЕСЕЛЫХ БУКВЫ

Личные впечатления от E3

Света, Алексей, расскажите, что вы думаете о прошедшей E3? Я полагаю, что в журнале вы планируете большой репортаж, но хотелось бы услышать именно ваши личные мнения. А то ведь вы в статьях часто пишете некое среднее, взвешенное мнение, а личное может сильно отличаться в зависимости от предпочтений. Заранее большое спасибо. — RoToЯ.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Мне все очень понравилось. Уже много лет не было такой увлекательной, запоминающейся выставки. Анонс консолей нового поколения сделал свое дело. Я с замиранием сердца смотрела все конференции, а затем локальные показы конкретных игр. Если говорить именно про конференции, то мне больше всего понравилась конференция Sony. Старпом вот считает ее сумбурной, а я для себя вынесла главное: на PS4 будет множество интересных игр (мультиплатформы и эксклюзива), которые будут идти потоком сразу после выхода приставки.

А это значит, что не будет такой ужасной ситуации, как с PS Vita или, например, Wii U. У меня дома лежат обе эти игровые системы (одну сама купила, вторую — спасибо Старпому, подарил), но я уже несколько месяцев ни одну из них не доставала из шкафа. Потому что не вышло ни одного по-настоящему стоящего тайтла. Похожее было на старте 3DS, но там через год исправились. Но год! Я не хочу ждать год. И даже полгода не хочу. Я хочу играть сразу. И с PS4, судя по всему, ждать не придется.

Следующая по значимости для меня была конференция EA, которые тоже молодцы. С нетерпением жду Garden Warfare. И опять же не разделяю скепсиса Алексея. Мне показалось, что там все очень продумано и играть будет интересно на протяжении долгого времени.

Battlefield, само собой, жду. Dragon Age — обязательно. Но особенно хочу отметить Mirror's Edge 2. Фэйт покорила меня еще в первой игре, и я просто вся в нетерпении, так хочется снова ощутить паркур в мегаполисе.

Ах да. Чуть не забыла! Star Wars от DICE — это просто праздник какой-то.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Раз уж Света пробежалась по конференциям EA и Sony, продолжу разговор про Microsoft, Nintendo и Ubisoft. Microsoft меня слегка разочаровали. Я еще понимаю, что на презентации консоли они продвигали новые функции Xbox One и педалировали тему ТВ. Но на E3 тогда надо было делать мощнейшие анонсы игр и четко показывать, какие эксклюзивы будут на старте. Ради чего, собственно, покупать консоль тем, кто хочет играть, а не «в телек штырить».

А что в итоге? Из нового был очень интересный, но пока неоднозначный Ryse от Crytek. Мутноватый Sunset Overdrive со «скаутом из TF2» в главной роли. Ротоскопированный по самое не балуйся D4 — здравствуй, технология «эклер». Spark... И наделавший много шума Killer Instinct. На последнем хочется остановиться поподробней. Такого количества ностальгических соплей от прессы я не видел давно. Все прямо на кипяток исходили, когда узнали, что будет новый KI. Да, понимаю, для меня KI — это тоже целый сочный кусок моего детства.

Но! Даже если забыть, что это будет фритуплей, где всех персонажей, кроме Яго, придется покупать (тут, если честно, нет ничего плохого — просто непривычная для файтингов бизнес-модель), то остается одна серьезная проблема. Double Helix. Разработчики! В их послужном списке, прости господи, только провальный Battleship, крайне неоднозначный Silent Hill: Homecoming и разлюли-малина Front Mission Evolved. И эти люди должны возрождать KI? Да у них даже нет опыта создания файтингов. А файтинги, на минуточку, один из сложнейших игровых жанров. Это только кажется, что там все просто: дрыг ногой, тык рукой, бух головой; прыжок, подкат, прожектайл. На деле же любой файтинг — это сложнейшая, по-шахматному выверенная система. Где одна маленькая на первый взгляд ошибка может привести к чудовищному дисбалансу. Тут надо либо путем проб и ошибок набираться опыта, либо приглашать людей, которые умеют делать крутые файтинги.

Мне страшно за Killer Instinct. Я очень хочу заблуждаться и ошибаться, но пока — боязно, боязно за величайшую игру, которая находится в крайне ненадежных руках, растущих не совсем из плеч.

Ubisoft — красавцы. Потому что не боятся экспериментировать и не пытаются выезжать только на уже раскрученных названиях. Watch_Dogs чем дальше, тем больше поражает. Осторожное недоверие, что у «юбиков» получится сделать настолько насыщенную осмысленными событиями игру в открытом мире, сменяется уверенностью, что они устроят настоящую революцию в жанре «песочницы».

И ведь не успокаиваются на достигнутом! The Division смотрится крайне интересно. Там уже очерчена реалистичная и красивая боевка, точнейшее попадание в сеттинг, превосходная графика...

The Crew же вообще задел за живое. Не все заметили, но в этой игре самая реалистичная динамика автомобильного потока: смотришь на экран и кажется, что сидишь за рулем и гонишь по настоящему шоссе.

Что касается Nintendo, то от компании требовалось не так уж много. Показать, что на Wii U есть нормальная мультиплатформа, и анонсировать игры по трем основным продающим «лицам» своих консолей — Марио, Линку и Донки-Конгу. И в Nintendo с задачей отлично справились. По Марио у нас сразу две игры — Super Mario 3D World и шестой Mario Kart. По Донки-Конгу — Country Tropical Freeze. А по «Зельде» — The Wind Waker (плюс A Link Between Worlds для 3DS). Ну и, конечно, нельзя не отметить вторую Bayonetta, которая для многих очень важна. А вот то, что на Wii U так и нет нормального пула крутых шутеров и серьезных спортивных игр, — очень серьезный минус. Этот недостаток надо срочно исправлять. Прямо со скоростью звука, иначе в маркетинговом плане (и, как следствие, во всех прочих планах тоже) консоль будет плестись в хвосте.

Sabrewulf, конечно, восхитителен, но за игру мы все же очень волнуемся. Не те, ох, не те люди занимаются перезапуском.

А вот за The Division как-то спокойно. Потому что она, несмотря на всю свою неоднозначную концепцию, в надежных, проверенных руках.

ИНТЕРВЬЮЕРЫ И РЕСПОНДЕНТЫ

Как вести себя в клетке с разработчиками

Здравствуйте, Света и Алексей. Вы — я говорю не только про вас, но и про всю редакцию — много общаетесь с разработчиками, в журнале публикуется много интервью (самое потрясающее из последних, на мой взгляд, про «Новый Союз»). Помимо этого я читаю интервью на других ресурсах. Так вот, далеко не всегда они оказываются настолько же интересными, как у вас.

Да и в «Игромании» интересность бесед тоже на разном уровне. С чем это связано? Я вот тоже подумываю взять несколько интервью у девелоперов, но только как к этому подступиться? Как вообще происходит общение?
— Елена Попова

Эдмунд Макмиллан, Джонатан Блоу, Фил Фиш... Этих людей знают миллионы игроков по всему миру. Но, несмотря на звездный статус, они открыты для общения и всегда готовы дать развернутое и интересное интервью.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Елена, я могу начать рассказывать длинную историю, какое это сложное искусство взять интересное интервью. Но для начала скажу совсем другую очень важную вещь. Если вы по-настоящему интересуетесь игрой, которую делает разработчик, то это уже девяносто процентов успеха. В этом случае вы не будете задавать какие-то банальные, очевидные вопросы, ведь вы и так, скорее всего, уже многое знаете про проект, поэтому сможете сразу перейти к интересным деталям (общую же информацию об игре для читателей, не знакомых с разработкой, можно дать во вступительной части текста).

Я иногда наблюдаю на различных презентациях, как журналисты приходят совершенно неподготовленными. И начинают спрашивать либо то, что и так давно всем известно, либо вообще то, что никакого отношения к игре не имеет. Помню, как на закрытом показе одного известного экшена один из журналистов начал спрашивать авторов о мультиплеере. Какие там будут режимы, сколько игроков смогут сражаться на одном сервере... Все замечательно, только еще за два месяца до показа было известно, что никакого мультиплеера в игре не будет.

Неподготовленность — лучший способ запороть любое интервью! А когда вы в теме, то беседовать с человеком, который еще больше в теме, одно удовольствие. Он видит, что вы, как сказал бы Старпом, сечете фишку, и ему становится интересно рассказать вам еще больше. Потому что он видит, что его работа вам небезразлична.

Самые увлекательные беседы получаются, конечно, вживую. В этом случае ты первыми вопросами можешь, что называется, расшевелить респондента, понять, что ему интересней, скорректировать все последующие вопросы, направить беседу в правильное русло.

Я бы разделила интервью на три вида. Первый вариант — чисто технические разговоры. Они лучше всего срабатывают тогда, когда про игру вообще толком ничего не известно, у читателей информационный голод, — в этих случаях надо задавать максимум конкретных вопросов, чтобы этот голод утолить. Только в конце беседы можно поговорить на какие-то общие темы. Второй случай — когда про игру известно уже почти все или личность разработчика едва ли не важнее самой игры. Тут самый выигрышный вариант — с ходу определить, какие общие темы человеку интересны, и с ходу переходить на них.

Согласитесь, если делать интервью, скажем, с Кеном Левином, когда новый «Биошок» уже вышел, а следующий еще не анонсирован, то глупо как-то мусолить всеми заезженные темы. Тут можно поговорить и про теорию струн, и про драматургию при работе с персонажами-спутниками. Да что там... даже поднадоевшая всем тема морального выбора в игре может оказаться интересной, потому что у Кена свой взгляд на этот вопрос и про моральный выбор он может рассказать совсем не так, как другие разработчики.

В случае с разработчиками уровня Левина, Молиньё, Ньюэлла можно вообще отходить от игровых и околоигровых тем и обсуждать чисто жизненные вопросы. В какой обстановке приятнее работать, какие машины больше нравятся, жизненные увлечения и стремления... Главное — не злоупотреблять. У нас все же журнал про игры. Если включить слишком много вопросов на отвлеченные темы, читать будет уже не так интересно.

Третий же случай — это промежуточный вариант интервью. Когда ты и про игру беседуешь, и про общие темы не забываешь. Причем тут отлично работает фокус со сменой ритма беседы. Говоришь про игру, потом плавно перетекаешь на околоигровые вопросы, потом затра-

гиваешь совсем неигровые темы, снова перепрыгиваешь на игру. И маленькими уточнениями, комментариями или дополнительными вопросами увязываешь все это воедино — в монолитный, целостный текст.

Мы раньше использовали при написании интервью принцип под кодовым названием «суп из топора». Когда у тебя есть много чисто технических вопросов и ответов, читать их подряд на протяжении четырех и более страниц становится скучно. Поэтому между блоками вопрос/ответ вставляются авторские комментарии, мысли об игре, какая-то дополнительная информация. Эдакое искусственное, но очень логичное расширение формата интервью до аналитической статьи.

Этот прием отлично работает, если все вопросы технические и, что называется, сухие. Но чистая, живая беседа, когда разговор на всем протяжении интересен, а каждый последующий вопрос вытекает из предыдущего, — лучше любого «супа из топора». Такие интервью сделать очень непросто, они почти никогда не получаются во время переписки или беседы по телефону или скайпу. Тут нужна ненапрягающая атмосфера, нужно, чтобы никто никуда не спешил и все участники беседы были настроены на разговор. Лучше всего, если вам удалось вытащить разработчика на чашечку кофе или на обед — в этом случае у вас есть целый час времени (а то и больше), чтобы обстоятельно побеседовать на самые разные темы.

Просто включаете диктофон, забываете про него и разговариваете с человеком про игры. Если что-то упустите, потом можно будет дозадать вопросы удаленно — например, по почте. Но вот получить удаленно складную длинную беседу, увы, не получится. Нужен именно личный контакт, живое общение.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Света у нас знатный интервьюер. Ни разу не шучу. Поскольку ее прорвало и она столько всего рассказала, я зайду с другого ракурса. Давайте поговорим про интересные фишки и нюансы, которые от глаз читателя чаще всего скрыты.

Для начала — такой важный момент, как договоренности и сама возможность взять интервью. Если разработчик малоизвестный или, еще лучше, инди, то все обычно очень просто. Находишь человека через сайт или в социальной сети, пишешь ему письмо и договариваешься о разговоре. Либо в скайпе/по телефону, либо о личной встрече, если тебе надо в ближайшее время по работе съездить в ту самую страну, где живет разработчик (мы стараемся такие вещи подгадывать, потому что сами по себе они, разумеется, не случаются).

Совсем иначе дело обстоит с девелоперами, работающими на крупного издателя. Там каждый шаг, каждый чих, каждый, простите, пук под контролем. Без согласования с издателем не делается ни-че-го! Поэтому сначала ты связываешься с PR-менеджером, подаешь заявку, дальше ее рассматривают, одобряют или не одобряют. Если одобряют, то требуют список тем, на которые хотелось бы побеседовать, иногда даже сами вопросы. Если вопросы издателю не нравятся, то он может вычеркнуть какие-то из них или попросить заменить на «более удобные».

Интервью может неделями летать от интервьюера к издателю и обратно. Иногда случаются совсем уж смешные вещи: «А вот тут вы в вопросе не нашу игру упоминаете. Нам бы не хотелось, чтобы в интервью всплывали какие-либо игры, кроме нашей. Давайте уберем. А то интервью не состоится». И это я даже преуменьшаю, а не преувеличиваю.

Потом, когда все согласовано и одобрено, ты в заданный день и час звонишь разработчику и в лучшем случае получаешь хорошее, но слегка шаблонное интервью. В худшем — респондент зачитывает тебе чуть ли не по бумажке скучные ответы, а на любую попытку сделать беседу более живой и интересной отвечает «извините, нам запрещено раскрывать какие-либо дополнительные факты».

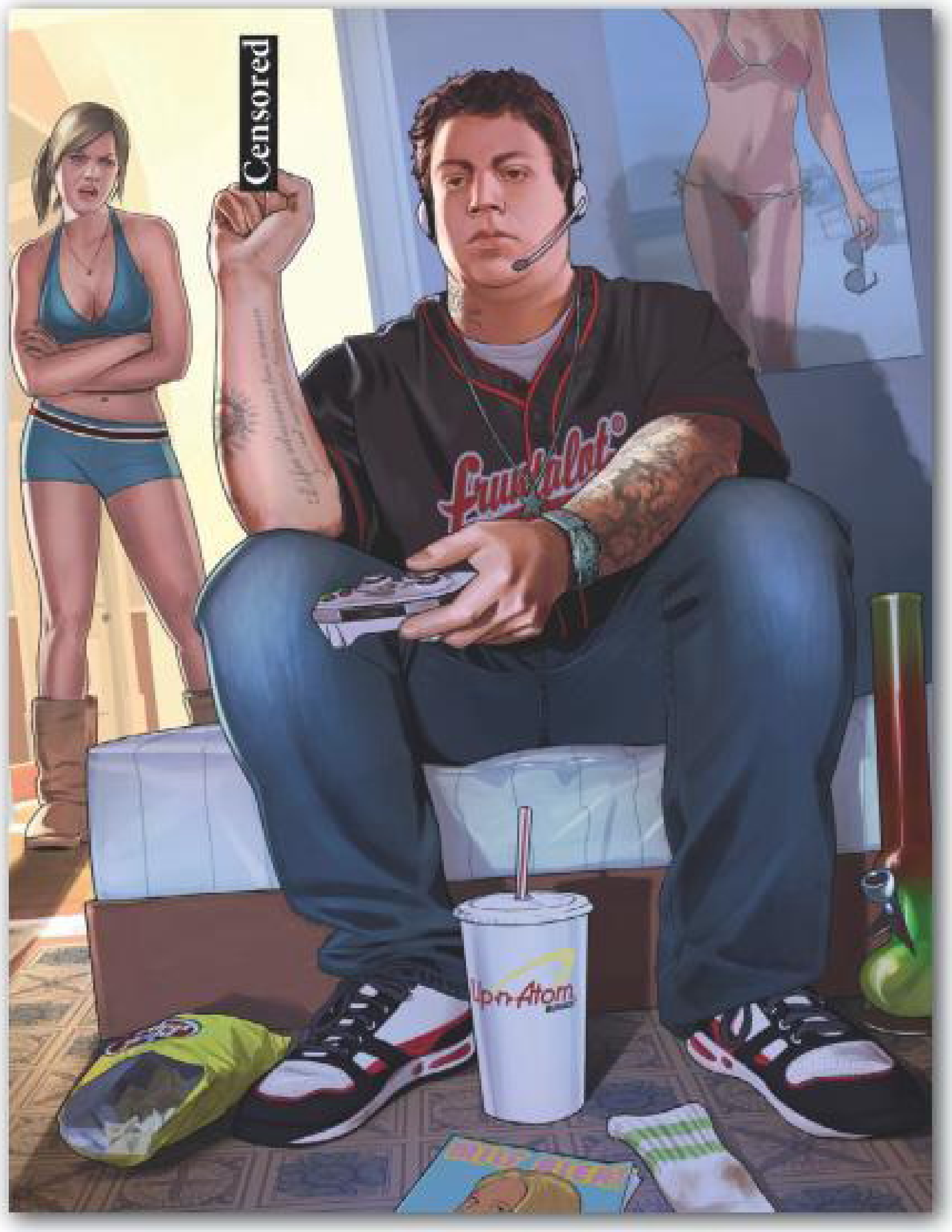
На этом перипетии не заканчиваются. Полученное интервью после расшифровки (под расшифровкой имеется в виду перевод записанного голоса в текст) иногда дополнительно засылается издателю, тот опять все тридцать три раза согласует, что-то вычеркивает, просит не озвучивать какие-то детали... И повлиять на все это мракобесие нет ровным счетом никакой возможности, потому что ты до этого чаще всего уже подписал какое-нибудь зверское NDA (соглашение о неразглашении), по которому издатель может запретить изданию публиковать любую информацию, которую сочтет нужным.

Тут я уже намеренно преувеличиваю, потому что такие вот драконовы методы встречаются все же один раз из двадцати-тридцати интервью. Но идею вы, думаю, уловили. Издатели стараются по максимуму контролировать прессу и... самих разработчиков. Правда, никто не сможет запретить писать журналисту, что он сам думает об игре. А вот интервью — да, зачастую контролируют.

Кстати, если у игры есть российский издатель, то процедура иногда дополнительно усложняется. Потому что в цепочке инстанций появляется еще одно звено. И — что крайне неприятно — обратиться напрямую к разработчику или западному издателю в этом случае нельзя. Тебе в этом случае начнут задавать неудобные вопросы в духе: «В вашей стране же есть официальный представитель, почему к нему не обратились?» Да еще могут и на отечественного издателя наехать: «Почему журналисты из вашей страны выходят на нас напрямую? Они разве не знают, что так не положено? Смотрите у нас! Ата-тат! Работайте строго по схеме, а то в следующий раз издавать нашу супер-пупер-гениальную игру будет кто-то другой».

Но знаете... случается, что даже удаленно, в переписке, под пристальным взглядом издателя и с кучей согласований удается взять отличнейшее интервью. Когда на каждом из перевалочных пунктов, через которые проходит интервью, работают адекватные, вменяемые люди. Тогда и дополнительные вопросы удается быстро задать, и расширенные комментарии получить, и заапрувить (утвердить) текст за пару часов, и даже получить какой-нибудь вкусный бонус вроде эксклюзивного анонса игрового режима или какой-то геймплейной фичи.

Вот так и живем.



А вот все попытки достучаться до рокстаровцев в личном, так сказать, порядке заканчиваются... ну, вы и по картинке все поняли.

ВКУС МЫЛА

Так ли плохи игровые сериалы?

Сейчас принято ругать игровые сериалы вроде Call of Duty за то, что в них очень мало изменений. Мне это тоже категорически не нравится. Но CoD из года в год бьет собственные рекорды по продажам.

Что же получается, всем не нравится, но все продолжают играть? Не кажется ли вам, что где-то здесь имеет место быть чудовищный парадокс? Вот я, девушка, очень люблю шутеры — да, не удивляйтесь, есть и такие. И я понимаю, что серия CoD застряла во времени, она почти не развивается. Но... я обязательно куплю следующую часть. И еще одну. И еще. И мне очень бы хотелось послушать ваше мнение на эту тему. Я чувствую себя настоящей мазохисткой. Колюсь, но продолжаю жрать кактус.

Света, я безнадежна? Алексей, не сочтите за троллинг, но как мне излечиться? И нужно ли? — *Юлия Вострикова*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Давайте начистоту. Сам по себе сериальный принцип производства игр лично мне глубоко симпатичен. В самом деле, не так уж это и плохо, когда точно знаешь, что через год ты получишь игру, которая подарит тебе примерно те же самые ощущения, что и предыдущая часть.

Ты точно знаешь, что там будет много голливуда, много миллионов долларов, вгроханных в постановку, хороший мультиплеер и... обязательно что-то новое. Но не кардинально новое, а просто легкое переосмысление и доработка уже имеющихся идей.

Аналогии с киносериалами — самые прямые. Только каждая отдельная игра — это не новая серия, а новый сезон. В новом сезоне всегда что-то меняется, тем не менее основная канва остается прежней. Некоторые персонажи могут поменяться, но и только.

Главная же проблема любого сериала, пусть и очень хорошего, — что сезону к четвертому-пятому он начинает надоедать даже очень преданным фанатам. И надо либо кардинально менять концепцию, либо существенно менять актерский состав (хотя, конечно, это тоже может выйти боком), либо... устраивать перезапуск.

В случае с тем же Call of Duty — мы, простите, который сезон уже смотрим?! Вот-вот! Но есть одно «но». Этот игровой сериал еще не вычерпал всю аудиторию. И у него, в отличие от телесериалов, есть одно очень важное отличительное свойство: каждый новый сезон (то есть каждую новую игру) можно проходить, даже если в глаза не видел предыдущих сезонов. Именно поэтому все еще остается очень много людей, которые подключились либо на позапрошлом, либо на прошлом сезоне. Они еще не устали! Они готовы смотреть еще две, три, четыре игры.

А вот когда аудитория будет вычерпана до дна и когда подсевшие на игроэпопею игроки посмотрят серий эдак пять-шесть — вот тогда для издателя настанет период великой и неминуемой депрессии. Возможно, через один, а возможно, и через пять-шесть CoD'ов финансисты с удивлением обнаружат, что сиквел приносит уже не так много денег, как его предшественники.

С вероятностью 99% до этого момента никаких серьезных пертурбаций с CoD мы не увидим. Собаки-улыбаки, доработанный движок, чуть более качественный сценарий — вот предел мечтаний. Впрочем, если неожиданно конкуренты начнут отъедать электорат... Шансы есть только у серии Battlefield, но я лично сомневаюсь, что BF сможет сильно подточить аудиторию CoD. Просто потому, что игра DICE более серьезная и, несмотря на мощный технический прорыв, совсем уж широкую аудиторию, которая любит бара-бум, пыды-дыжь и пиу-пиу, не соберет.

Стоит ли лечиться от зависимости? Я бы не стал. Не вижу ничего плохого в том, чтобы раз в год играть примерно в одну и ту же игру. Это же не каждый день смотреть однотипные серии мыльной оперы. Есть время отдохнуть. Просто не надо возлагать на новые CoD слишком большие надежды. Изначально держите в голове, что там будет примерно то же самое. Может, чуть получше, может, чуть похуже. Но без серьезных отличий.

Тихой сапой, шаг за шагом, мы доживем до момента, когда издателю будет уже некуда деваться — и он будет вынужден рисковать и менять сериал кардинально. Не все ведь такие терпеливые, многие от однообразия со временем соскочат с CoD-иглы.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Юлия, как я вас понимаю! Я точно такая же зависимая, как и вы. Жру упомянутый вами кактус год за годом, поплевываю, но продолжаю уверенно работать челюстями. Если честно, меня иногда посещают чудовищные мысли. Организовать мощное анти-CoD-движение, собрать людей и договориться с ними не покупать очередную часть игры. Так, чтобы Activision увидела, что популярность игры в ее нынешнем виде падает. Тогда они закопошатся.

Я понимаю, что шансов на успех практически нет, так что это просто мечты на пустом месте. Но поскольку я играю в CoD с самой первой части, не пропуская ни одного DLC, то мне эта сочная брюква каждый год строго по расписанию порядком поднадоела. Хочется прорыва. Хочется чего-то кардинально нового.

На скриншотах обновленный движок выглядит многообещающе. Но в показанных геймплейных роликах все смотрится далеко не так радужно.

Собака — это, безусловно, хорошо. Но пока нет никаких намеков на то, что с добавлением в игру тузиков геймплей как-то радикально поменяется.

ИГРЫ ОДНОЙ МЕХАНИКИ

Об основах геймплея и о том, почему простое не всехда плохо

Света, Алексей, у меня вот какой вопрос. Часто в «Игромании» ставят высокие оценки различным инди-играм. «Брейд», «Фез», «Джорней», слышал, что в ближайшем номере будет «Своппер». Не кажется ли вам, что это, даже не знаю, чуть-чуть нелогично. Ведь почти все эти игры, скажу так, одной механики. То есть авторы придумали какую-то идею и пилотируют ее от заставочного ролика до самых титров. Ничего нового, по сути, и не происходит. На игровых форумах интересных идей можно насобирать очень много, в чем же заслуга разработчиков? — Прохор

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Вот что, на мой взгляд, странно, так это то, что к игре предъявляется претензия: дескать, она основана на каком-то одном принципе. Если смотреть с такого ракурса, можно сказать, что любой игровой жанр основан на одной-единственной концепции. Шутеры — бежит амбал с автоматом наперевес, выкашивает толпы монстров, иногда жмет на кнопки, иногда прячется. Всё. Механика однообразная и простая, как пять копеек. Стратегии — строим базу, «выращиваем» юниты, посылаем их в бой. Изредка материмся на зерграш и поплевываем в монитор, если тактика не сработала.

Ролевые игры — исследуем мир, выполняем квесты, читаем диалоги, фус-ро-да. Платформеры — вообще примитив, бежим и прыгаем. Гонки — еще примитивней, просто едем!

Механика большинства жанров, даже тех, которые мы традиционно считаем сложными, довольно проста. Особенно если брать самые-самые основы, а не вдаваться в детали.

Шахматы... Правила не очень сложные, но игра не устаревает. Так что — нет, мне совершенно не кажется, что игры, в основу которых положена простая механика, надо оценивать по отдельным специально придуманным критериям. Просто потому, что все игры такие.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Свет, выдыхай! Слишком близко к сердцу приняла. Человек ведь говорит о том, что существуют механики, скажем так, одноразовые. При всей своей простоте те же гонки, платформеры, аркады, шутеры... все основные жанры игр многовариантны. Они не приедаются. На основе этих механик можно навернуть такого, что в пупке затрещит и волосы на голове дыбом встанут. И не только на голове.

А есть игры, в которых базовой идеи может хватить на один, максимум два раза. Самый показательный пример — Portal. Первая игра, безусловно, гениальна. Вторая — столь же гениальна. Но только благодаря тому, что разработчики не сопли жевали и лясы точили, а вывернулись наизнанку и сумели не просто идеально скопировать базовую механику первой части, но и добавить в игру много нового. Если бы в Portal 2 не было ничего нового, это была бы уже не гениальная, а просто очень хорошая игра. А к третьей части, если бы она вышла точно такой же, все вообще плеваться начали бы.

Такие дела. Но в чем я со Светой согласен, так это в том, что подобные игры не только не хуже, а даже, пожалуй, и лучше, чем проекты, слепленные по давно знакомым лекалам.

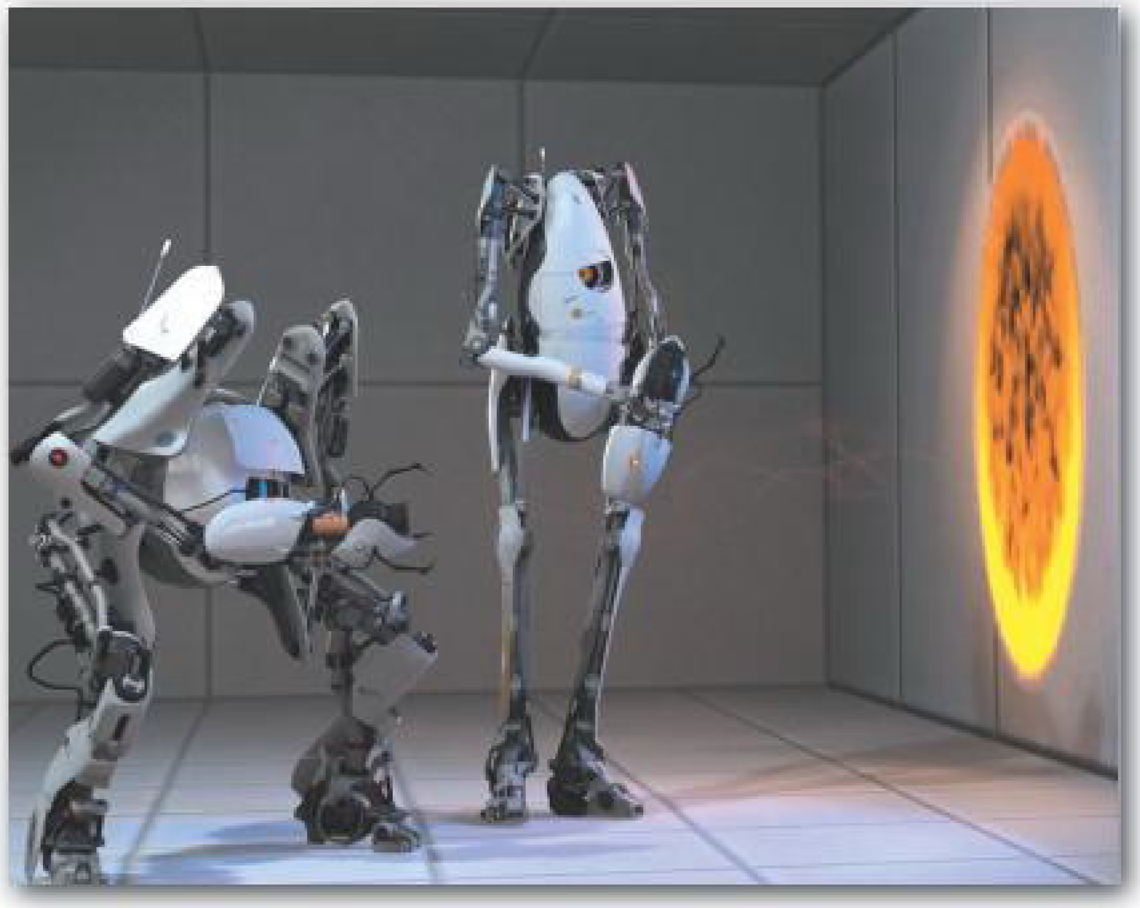
Согласен и с тем, что подобных идей на форумах много. Вот только давайте я в который уже раз скажу одну простую вещь — ее, как показывает практика, слишком многие не понимают. Начну издалека.

Нам на почту «Игромании» регулярно прилетают письма в духе «У меня есть идея для гениальной игры, сделайте так, чтобы крутые разработчики про нее узнали и сделали игру. А мне денег не забыли отсыпать за то, что я такую идею классную придумал». Причем идеи иногда действительно необычные, хотя по большей части, конечно, не особо.

Правда в том, что у любого разработчика гениальных, восхитительных, шикарных, необычайных и просто хороших, годных идей — воз и маленькая тележка. Однако сама по себе идея не значит НИ-ЧЕ-ГО. Вообще. Как и в любом деле, важна реализация. Умение создать на основе гениальной задумки столь же гениальную игру.

Делай Portal какие-то другие люди — и с той же концепцией мог получиться первостатейный бред и шлак. Да и сама задумка с порталами, если честно, задолго до выхода Portal мелькала в десятках различных флэш- и даже более крупных игр.

Так что, ребята, если хотите заработать на идее, становитесь еще и крутыми реализаторами. Художниками, программистами, геймдизайнерами. Или талантливыми руководителями, которые под своим крылом соберут всех вышеперечисленных специалистов. Иначе — никак!



Portal — классическая игра одной механики. Portal 2 гениальна в первую очередь потому, что механику существенно доработали.

Можно, конечно, говорить, что и Fez — игра одной механики, но тогда вообще весь жанр головоломок надо заносить в ту же категорию.

НАШИ ПРИЗЫ

Традиционно мы премируем авторов самых интересных писем.
Поскольку и в этот раз все письма у нас очень-очень интересные, то и призы получают все.

Письмо «Три веселых буквы». Приз — диск **Backup Plus** от компании **Seagate** объемом 4 ТБ. Помимо того, что это просто внешний винчестер огромного объема, это еще и отличный способ защитить и опубликовать все свои цифровые данные. Встроенные возможности для резервного копирования. Автоматическое сохранение фотографий из социальных сетей. Общий доступ к фотографиям и видео в социальных сетях одним щелчком мыши. Повышение скорости передачи данных при модернизации интерфейса до технологии Thunderbolt или FireWire 800.

Письмо «Интервьюеры и респонденты». Ritmix RMP-530 — смартфон на платформе Android 4.1 с двухъядерным процессором MTK6577. Главная особенность устройства — аналоговый ТВ-тюнер, который обеспечивает прием телепрограмм благодаря встроенной телескопической антенне.

Письмо «Вкус мыла». Шикарный **корпус для винчестера FANTEC DB-F8U3e**. Характеристики: 3.5» SATA, USB 3.0, eSATA, 80mm fan. Очень удобная штука для создания большого внешнего хранилища. Поддерживаются винчестеры объемом до 4 ТБ.

Письмо «Игры одной механики». FANTEC CL-35B2 RAID — внешний корпус для двух винчестеров, из которых можно собрать RAID-массив. Поддержка винчестеров объемом до 4 ТБ, т.е. в сумме получится 8 ТБ. Устройство поддерживает облачные сервисы, им можно управлять с помощью мобильных устройств и организовать стриминг фото/видео/аудио на современные консоли.

FORSAKEN WORLD
WAR OF SHADOWS
ПРОДОЛЖЕНИЕ КУЛЬТОВОЙ ФЭНТЕЗИ MMORPG
РЕКЛАМА
ПОДАРКИ
ЧИТАТЕЛЯМ
Активируй промокод на нашем
сайте до 1 сентября и получи
верного друга в подарок
BK18-L4VA-816H-ARFL
АУДИТОРИЯ БОЛЕЕ
3 000 000
СБАЛАНСИРОВАННЫЙ
PvE РЕЖИМ
УНИКАЛЬНЫЕ РАСЫ
И КЛАССЫ
WWW.PLAYFW.COM
16+

16+ ДЛЯ ЗРИТЕЛЕЙ СТАРШЕ 16 ЛЕТ